

Multimédia et Amiga : les frères ennemis ?

Jeux :
**Myst bientôt
sur Amiga ?**
Tin toy,
Spherical worlds,
Tile move...

Une top sélection
pour votre Amiga



Le CD sur coupon
Le premier CD Amiga
français au monde !



Labo :

La carte Cyberstorm 060
plus rapide que l'éclair !

En pratique :

Exploitez les disquettes Mac et Pc !

L 2306 - 33 - 38,00 F



Tout sur l'Amiga Expo '96 - Pleins feux sur Dave Haynie
Labo : la carte Picasso II+, le 4000T d'Eagle, Clarissa... -
Demos : Assembly '96 et S3 Party 2 - En pratique : AmiTCP,
ARexx, Amos, 10 lignes...

Tout l'univers du PC

pc team



PCteam

OCTOBRE
1996 N°17

UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

GRATUIT !
UN JEU COMMERCIAL
COMPLET

**Internet interdit :
sexe, mensonges
et idéaux !**

Jeux :

Down in the dumps
Pandora directive
Monster truck madness
Monty python...

Tests pro :

3 solutions
graphiques au
banc d'essai !

Interview :

Billyzekick
plane sur
le Net !

+ CD
chaque mois

**Demos
jouables
Films animés
Sharewares**

Piratage : la
U-boat : la
salles d

+ répertoire Amiga

10 Scan - 10 FS - 249 FB - n° ISSN 1264-935X

Mensuel

La famille PC Team s'agrandit et lance sa gamme de Hors-Série.

Hors-série PC Team N°1 : le guide d'achat du PC !

39 F - 132 pages
En kiosque le
30 septembre,
avec un CD-ROM

Au sommaire, comment bien choisir :

unités centrales
unités de stockage
moniteurs
cartes graphiques
cartes son
cartes vidéo
imprimantes
modems
souris
joysticks...



Mais aussi :

les bons plans de PC Team
comment éviter les arnaques
et plein d'astuces



Ne craquez pas pour un Pc avant de l'avoir lu !

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
 Directeur de publication : Romain Canonge
 Tél : (16-1) 48 87 54 69
 Email : 100420.2600@compuserve.com
 Directrice de la rédaction : Christine Robert
 Tél : (16-1) 48 87 62 78
 Email : 100567.3345@compuserve.com
 Responsable publicité : Hélène Blondel
 Tél : (16-1) 48 87 53 15
 Assistante de direction : Valérie Ambrosio
 Tél : (16-1) 48 87 60 11
 Secrétaire générale : Anna Vincent
 Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
 Tél : (16-1) 48 87 60 11
 Télécopie : (16-1) 48 87 51 23
 Rédaction
 Tél : (16-1) 48 87 57 30
 Email : 100567.3344@compuserve.com
 Secrétaires généraux de la rédaction : Geoffroy Marty (100567.3343@compuserve.com)
 Stephan Schreiber (seph@club-internet.fr)
 Rédacteur stagiaire : Eric Cappannelli
 On collaboré à ce numéro : Vincent Oneto, Rod, Yann Serra.
 Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
 Tél : (16-1) 48 87 52 95
 Email : 100567.3343@compuserve.com
 1^{er} rédacteur graphiste : Catherine Paire
 Illustrateur : Weg
 Fabrication
 Photographie : L.C.A.G.
 Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
 Marketing-press :
 Distrimédia, Toulouse.
 Diffusion : MLP
 Dépôt légal : à parution
 Commission paritaire : n°75364
 Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
 Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
 Droits de reproduction : tous droits réservés.
 Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'appartenant qu'à leurs auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

POSSE
P R E S S

EDITO

La fin de l'année semble s'engager sous de bonnes augures. La meilleure nouvelle du moment, c'est sans aucun doute la confirmation de l'Amiga expo 96, à Crosnes (91).

Normalement, à cette date, Viscorp sera enfin réellement propriétaire de l'Amiga (le délai supplémentaire de 30 jours demandé par l'un des partenaires de Viscorp sera terminé, et la transaction, conclue).

Nous vous livrons ce mois-ci un dossier sur le multimédia et l'Amiga. Si votre machine manque singulièrement de logiciels multimédia, elle n'est pas dépourvue d'outils de développement !

Bref, tout n'est pas encore tout rose, mais on peut raisonnablement envisager l'avenir avec optimisme.

La Rédaction

DISQUETTES - PAGE 6



Elle est bonne.



Et en plus elle est bonne !

ACTUALITÉS - PAGE 12

Bientôt une version officielle de Myst pour Amiga ? Bientôt un Amiga show 96 en France ? Bientôt l'Amiga appartiendra à Viscorp ? Bientôt les réponses à toutes ces questions dans les actus ?

PLEIN FEUX - PAGE 16

Dave Haynie se dévoile dans Dream : sa vie, son oeuvre...

DOSSIER - PAGE 18

Multimédia et Amiga : les frères ennemis ?

AVANT-PRÉMIÈRE - PAGE 24

Ça y est, Alien breed II 3D arrive ! Enfin, ce ne sont que les premières images.



JEUX - PAGE 26

Une grande aventure sphérique, un bon vieux shoot'em-up de derrière les fagots et un casse-tête. Sans être grandiloquent, c'est un peu mieux que le mois dernier.



ASTUCES - PAGE 30

Toujours autant de messages dans la bouteille et d'astuces pour réussir le jeu que vous n'avez jamais su terminer... Vive l'entraide entre Amigaïstes !

ESPACE LECTEUR - PAGE 34

Parce qu'il n'y a pas que l'Amiga dans la vie (il y a aussi la petite amie à sortir de temps en temps), l'espace lecteurs est la page qui justifie auprès de votre dulcinée, l'achat mensuel de Dream.

DÉMOS - PAGE 36

Les toutes dernières productions de la scène, avant le grand coup de la Saturne party IV.

CD-THIQUE - PAGE 38

Tout ce qu'il vous faut pour nourrir votre lecteur tout neuf et affamé de mégaoctets.

DOMAINE PUBLIC - PAGE 40

Ruinés, sans le sous et pour longtemps... Le

domaine public regorge de logiciels "quasi"-gratuits, alors ruez-vous sur notre sélection du mois.

LABO - PAGE 43

Booster correctement son Amiga avec un petit 68060, bien en profiter graphiquement avec une bonne carte graphique



et le tout dans un beau boîtier : ce sont les tests de ce mois-ci.

Bons plans P.58

Abonnement P.53

Dream's bootik P.61

Dream's market P.65

EN PRATIQUE - PAGE 50

Toujours et encore Système, ARexx, Amos et 10 lignes... Bref, vous finirez bien par dompter la bête !

FORUM LECTEUR - PAGE 62

"J'ai bien reçu tous vos messages, je vous ai lue page après page, je sais vos hivers et vos chagrins, tous ces mots qui vous font du bien".

(Jean-Jacques Goldman, "Lettre à ma perceptrice")

Demos page 36



Disquette fournie



Invitation à la Saturne party IV

(Amiga A500)

Les membres du groupe Saturne ont codé cette petite intro spécialement pour expliquer à tout le monde les modalités d'accès à la Saturne party IV (tarif d'entrée, accès en transports et par la route...), qui se déroulera du 1^{er} au 3 novembre prochains à Chelles (77).



Et en plus, Saturne.

Malheureusement, cette intro ne fonctionne que sur Amiga A500 (et probablement sur 1200 seulement, mais cela reste à vérifier). Pour les autres, un texte nettement moins érotique, mais tout autant informatif, est également prévu.

Plebs

(Tous les Amigas, 1 Mo)

Avez-vous connu Robby the robot ? Non ? C'est normal : il n'y a qu'une seule personne en France qui se souvienne de ce vieux jeu sur 8 bits, c'est notre collaborateur mais néanmoins ami, Monsieur Deux-p-deux-n-deux-i. Or, figurez-vous que *Plebs*



Bonne chance, monsieur Plebs.



Quelqu'un peut m'aider, s'il vous Plebs ?

ressemble très fortement à *Robby the robot*...

L'histoire est des plus simples. En l'an de grâce 2000 et des brouettes, le docteur Strangebrain a décidé de devenir le maître du monde. Son plan consistait à infiltrer tous les foyers humains de cyborgs mi-hommes, mi-machines, les Plebs (Personal labour eliminating biomechanics), lesquels, dans un premier temps serviables à souhait, se sont retournés contre leurs maîtres dès que la bise fut venue. Et devinez qui c'est qu'on a appelé pour éliminer le docteur Strangebrain et désactiver les Plebs ? Hein ? Je vous le donne en mille : vous.

Votre mission consiste donc à investir l'usine du docteur fou et à tout péter. Armé de votre fusil lance-éclairs de la mort pour vous défendre, vous devez, pour mener votre mission à bien, activer un à un tous les téléporteurs qui vous mèneront jusqu'à Strangebrain.

Malgré les apparences, *Plebs* est un petit jeu fort sympathique, qui vous fera passer d'agréables moments. Seuls les dix premiers niveaux sont disponibles ; pour profi-

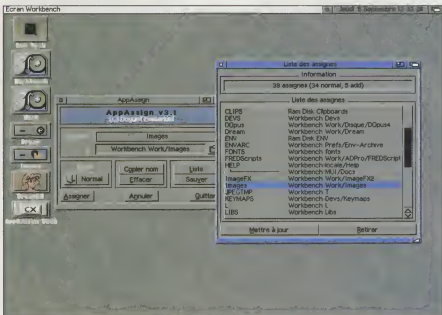
ter de la version complète, n'oubliez pas de vous enregistrer auprès de l'auteur.

AppAssign 3.1

(Wb 2.04+)

Normalement, la séquence de démarrage du Workbench (vous savez, les fameux fichiers Startup-sequence et User-startup) se charge d'initialiser pour vous et de manière totalement transparente, tout un tas d'attributions divers et variés. Aie, ça y est, j'ai dit un gros mot... Késako, "assignement" ?

Globalement, il s'agit d'un système qui permet à l'Amiga de référencer un tiroir du disque dur, comme s'il s'agissait d'une disquette. Par exemple, un hypothétique tiroir "Work:Données/Privé/Images" pourrait être assigné en "Images:". Ainsi, pour ouvrir avec *Multiview*, *Deluxepaint*, ou tout autre logiciel, l'image "Schtroumpf.iff" rangée dans ce répertoire, il suffirait de demander "Images:Schtroumpf.iff" plutôt que "Work:Données/Privé/Images/Schtroumpf.iff". Les assignements offrent



Assignation à résidence.

un gain de temps conséquent pour l'utilisateur, et simplifient également la vie des développeurs. En effet, peu importe pour un programme de savoir dans quel répertoire il a été installé, du moment qu'un assignement bien placé lui permet de se retrouver facilement. Le seul inconvénient,

c'est que le Workbench n'offre aucune facilité de gestion des assignements ; il faut obligatoirement en passer par le Shell, ce qui refroidit pas mal d'ardeurs parmi les utilisateurs les plus novices.

AppAssign tombe à point nommé pour remédier à cette situation. Une fois lancé, il

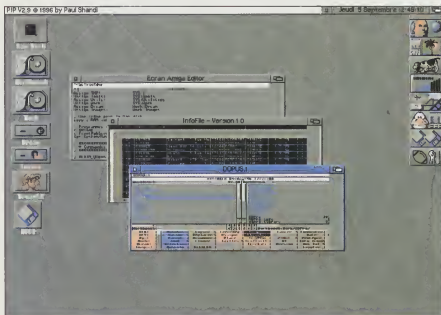
dépote sur l'écran du Workbench, une icône baptisée *AppAssign dock*. Il suffit alors de glisser-déposer un tiroir sur cette icône, pour qu'un assignement soit automatiquement créé. Evidemment, des tas d'options sont disponibles, que vous pourrez découvrir dans la documentation en français qui accompagne *AppAssign*.

Attention : *AppAssign* utilise la *bgui.library*, laquelle est fournie dans l'archive.

Pip 2.9

(Wb 2.04+)

Non, cela n'a rien à voir avec une quelconque gaterie... *Pip* est l'acronyme judicieux de *picture in picture*, soit l'image dans l'image. Cet utilitaire d'un nouveau genre affiche dans une fenêtre du Workbench, une vue réduite de tous les écrans d'applications ouverts. Et alors, me direz-vous ? Hé bien, imaginez que vous ayez lancé le calcul d'une scène dans *Imagine*, pendant que *Directory opus* copie des fichiers et que *Wordworth* imprime votre courrier du jour. Avec *Pip*, vous pouvez suivre en direct l'avancement de chacune de ces tâches, sans quitter des yeux l'écran du Workbench ! Alors, elle est pas bonne, la nouvelle ?



Pip, pip ? -Yeaaaaahhh !

La Disquette Dream, mode d'emploi

1 • Protégez la disquette Dream contre l'écriture. Il faut pour cela que la languette de protection, située dans le coin supérieur droit de la disquette, soit en position haute (en d'autres termes : que l'on puisse voir à travers).

2 • Avant toute manipulation, réalisez une copie de sauvegarde de la disquette Dream. Si vous hésitez sur la marche à suivre, consultez "Le Guide de l'utilisateur du Workbench". Rangez ensuite la disquette Dream originale dans un endroit sûr, et n'utilisez plus que la copie.

3 • La disquette Dream est amorçable : vous pouvez l'utiliser pour initialiser votre Amiga, mais ce n'est pas obligatoire. C'est cependant ce que nous vous recommandons de faire si vous avez une configuration minimale : pas de disque dur, un seul lecteur de disquettes.

4a • En Workbench 2.0 ou supérieur, pour décompresser les programmes de la disquette, il suffit de double-cliquer sur leur icône. Le sélecteur de fichiers standard de l'Amiga s'affiche, grâce auquel vous pouvez choisir la destination du décompacte. Si vous avez un disque dur, choisissez un tiroir quelconque de votre partition "Work". Si vous avez un second lecteur de disquettes, insérez-y une disquette fraîchement formatée et sélectionnez-la. Si vous n'avez ni disque dur, ni second lecteur, cliquez simplement sur "Ok" pour conserver le réglage proposé par défaut ("Ram disk:"), puis, à la fin du décompacte, copiez le tiroir décompacté sur une disquette vierge.

4b • En Workbench 1.3, utilisez à la place les icônes situées dans le tiroir WB1.3. Les programmes sont toujours décompactés dans le Ram disk, vous devez donc les recopier soit une disquette vierge, soit sur votre disque dur.

4c • Attention : décompresser un programme dans le Ram Disk utilise énormément de mémoire vive. Si votre Amiga n'est équipée que de 512 Ko, le message "Ram Disk is full" risque d'apparaître. Avec certains "gros" logiciels, ce problème peut également se poser sur les Amiga équipés d'1 Mo. Dans ce cas, la seule solution restante consiste à désarchiver manuellement, depuis une fenêtre CLI ou Shell, le programme désiré.

5 • Bien que nous apportions le plus grand soin à sa réalisation, Dream décline toute responsabilité quant au contenu de la disquette et aux problèmes qui pourraient résulter de son utilisation.

6 • Vu le nombre important de disquettes que nous dupliquons chaque mois, il peut arriver que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle de qualité que nous nous imposons. Cela peut se traduire par un message d'erreur de la part de l'Amiga lors de la copie de la disquette. Dans ce cas, et dans ce cas uniquement, renvoyez votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe timbrée à 3,50 F et auto-adressée (les enveloppes matelassées assurent une meilleure protection) à l'adresse suivante : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Après examen et confirmation de l'origine de la panne, nous procéderons à une échange gratuit et immédiat de la disquette défectueuse.

Les feux de la rampe

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les œuvres sélectionnées gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos... sans oublier vos coordonnées et un petit mot nous autorisant à mettre votre création sur la disquette à : Dream - Concours disquette 21, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris

Disquette sur coupon



De plus en plus fort ! La disquette Dream 33 bis est réellement top-défile-méga-groove. Accrochez-vous, ça va chauffer dans les bermudas.

La disquette contient en tout six archives au format Lha. Reportez-vous au mode d'emploi de la disquette de couverture (page 7) pour de plus amples informations sur la procédure de décompactage. Pas de panique, zen, on respire, c'est extrêmement simple, même un Pciste pourrait y arriver...

1497 (Tous les Amiga)

Les vacances en colo c'est super !

Si vous avez aimé le jeu *Colonization*, vous adorerez *1497* : cinq ans après. Vous l'avez compris, l'action de passe dans ce qui n'est pas encore les Etats-Unis, cinq ans après leur découverte par Gérard Dep... par Christophe Colomb. Votre mission consiste simplement à vivre et à prospérer sur cette terre encore inconnue.

PhotoAlbum (Wb 3.0+)

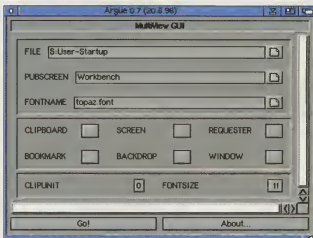
L'outil indispensable pour les disques durs bourrés d'images en tous genres. *PhotoAlbum* parcourt les répertoires et construit un index de toutes les images

qui s'y trouvent. Il est également possible de visionner une image, simplement en double-cliquant sur sa représentation réduite.

Attention, dans sa version de démonstration, *PhotoAlbum* n'affiche les images qu'en niveaux de gris, avec la mention "Grey scale only demo". Pour profiter de la couleur et supprimer ce message disgracieux, enregistrez-vous auprès de l'auteur !

PicView (Wb 3.0+, Mul 3.3+)

Un autre programme similaire dans le principe à *PhotoAlbum* ci-dessus, mais plus agréable d'emploi grâce à une interface utilisateur sous Mul. De plus, *PicView* sait utiliser au besoin les Datatypes pour charger les types d'image qu'il ne reconnaît pas.

Argue (Wb 3.0+, Mul 3.3+)

Une interface DOS...



Un air de Windows 95 !

Ce programme est destiné à faciliter le travail avec les commandes AmigaDOS, en créant à leur intention, une interface graphique nettement plus conviviale pour leur passer des arguments. Désormais, vous n'aurez plus besoin d'apprendre par cœur la syntaxe d'une commande, *Argue* vous aide à ne pas l'oublier.

RunBar (Wb 3.0+)

Ce petit utilitaire que vous vous avions présenté le mois dernier, apporte la meilleure idée de *Windows 95* à l'Amiga : la barre des tâches. Un bouton Start ("démarrer") déroule un menu, grâce auquel vous pouvez exécuter les programmes que vous utilisez le plus souvent. Essayez-le, vous ne pourrez plus vous en passer.

Pour recevoir la seconde disquette Dream Bls :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 15 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Posse press (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à Posse press - 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 9h30 à 12h30 uniquement.

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream 33. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 15 francs à l'ordre de Posse press.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
Nom Prénom Adresse
..... Code postal Ville
Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

CD-Rom sur coupon

Franchement, si vous n'avez pas de lecteur de CD-Rom, vous ratez quelque chose. Le répertoire Amiga du CD de PC team est une véritable mine d'or. Rendez-vous compte : 12 Mo d'animations et d'outils variés, le pied !

Répertoire Adresses

Megabook, le méga carnet d'adresses est à



Ongo.

The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part des sons, des modules, des images et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

Pour exploiter The CD sur un Amiga, quelques considérations sont à prendre en compte :

- Aucun fichier ni répertoire de The CD ne comporte d'icône, pas même le répertoire Amiga ; il convient donc d'utiliser la commande "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench ("Show all files" du menu "Window" pour les versions anglaises) ;
- A de rares exceptions près, les programmes de The CD sont compressés, ce qui signifie qu'il faut leur rendre leur taille originale. La commande à utiliser est LHa ou DMS, suivant le type du fichier considéré.

vosre disposition.

Répertoire Archive

Quelques outils pour faciliter le travail avec les archives Lha, Lzx et Dms : Dms-face, Lha-gui, Lha2lzx... Ainsi que ces trois archiveurs eux-mêmes.

Répertoire Demos

Des démos jouables de jeux parmi les plus récentes. Découvrez avant tout le monde Dentaku, Hidus, Outfall, Rotatar... et bien d'autres encore.

Répertoire Jeux

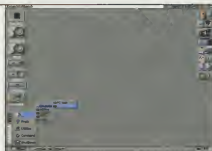
Il s'agit cette fois de jeux complets, mais shareware : Kick'em, Tactrix, Roadkiller.

Répertoire Patches

C'est nouveau, ça vient de sortir : les programmes de ce répertoire vous permettront d'installer sur votre disque dur, des jeux qui normalement ne sont pas prévus pour.

Répertoire QTime

Ca ne vous agace pas de voir passer plein de films Quicktime (fichiers .mov) sur les CD Pc et Mac que vous avez, et de ne pas pouvoir les jouer sur Amiga ? Bon, ben calmez-vous, Qt est justement un player de films Quicktime pour Amiga.



Runbar.

Répertoire Schwartz

Quelques anims parmi les plus réussies du célèbre Eric Schwartz.

Répertoire Utis_wb

Toujours plus d'utilitaires pour améliorer votre Workbench : la toute dernière version de NewIcons, Pip, Runbar, Ongo...



Pour recevoir "The CD" de Pc team n°17 :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 25 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Posse Press (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à Dream/The CD, 21, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 9h30 à 12h30 uniquement.

B O N D E C O M M A N D E

Où j'ai le désir de recevoir le CD Team n°17. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 25 francs à l'ordre de "Posse Press".

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
 Nom Prénom Adresse
 Code postal Ville

Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H à 19 H

SUPER PROMO CD ROM 2 X EXTERNE : 295 F

**NOUVEAU PAYEMENT EN 5 OU 10 FOIS
OU CARTE CEELEEM**

**A
2790 Frs**

**AMIGA TOWER 1200
3790
COMPLET
WB 3.1**

**BARETTES
SIMMS**

1 Mo en 8 bits	99 Fr
4 Mo en 32 bits	160 Fr
4 Mo en 32 bits EDO	170 Fr
8 Mo en 32 bits	320 Fr
8 Mo en 32 bits EDO	330 Fr
16 Mo en 32 bits	675 Fr

LA RAM 32 Bits est en 60ns ou 70 ns

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI IN

CD 2X	199 Frs
CD 4X	380 Frs
CD 6X	499 Frs
CD 8X	750 Frs

Pour 1200/4000

CDROM complet prêt à brancher

Ces Cdroms fonctionnent sur toute la gamme Amiga

CD ROM ATAPI EXTERNE

CD 2X	295 Frs
CD 4X	499 Frs
CD 6X	598 Frs
CD 8X	899 Frs

ACCESSOIRES

Cable SCSI 17-SCSI II	185 Frs
Cable SCSI 50 Pins / 50 Pins	100 Frs
Parc 1 Perif. + Hefly	190 Frs
Option Alimentation externe 240v pour CD Rom	190 Frs
Adapt. Externe + Boitier rigide	190 Frs
SQUIRREL segt A10 F Avec CD HD 380 Frs	
Alimentation 148 watts	299 Frs
Alimentation amiga officiel	299 Frs
Cable 2.5/2.5	50 Frs
Cable 2.5/2.5 B	120 Frs
Rallonge cd rom + 1 hd	120 Frs
Interf 4 périphériques (3hd+1cd)	230 Frs

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs
A500 - 2 Mo avec horloge	770 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs

**EXTENSIONS
MEMOIRES**

Externe tout Amiga 880 ko	320 Frs
Externe amiga 1.76 MO	790
Frs	
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs
Interne A 2000 880 ko	350 Frs
Interne A600/1200 880 K	295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO	609 Frs

**LECTEURS
DISQUETTES**

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2.5/3.5	facile à monter
SUPERDRIVE + pour connecter un HD 3,5 + un 2,5	350 Frs
Adaptation Superdrive en Superdrive+	150 Frs
Boitier MEGA DRIVE ALIM 220 V + Boitier extractible	450 Frs

Garantie de 3 ans sur les HD Western digital

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs	145 Mo 2.5	790 Frs
270 Mo 2.5	790 Frs	635 Mo	1090 Frs
850 Mo	1070 Frs	1 Go	1265 Frs
1.2 Go	1365 Frs	1.7 Go	1485 Frs
2.0 Go	1940 Frs		

Cables + dur disk 60 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier = Prix du Hd Externe
40 Mo de DP

DISQUES DURS SCSI

210 Mo	1090 Frs	zip externe	1330 Frs
1 Go	1690 Frs	CdROM int scsi X4	899 Frs
Boitier SCSI	410 Frs	Squirrel	410 Frs Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier HD HD IDE + RAM 0ko	590 Frs
-----------------------------	---------

CARTE IDE

SUP HD 2000 Carte Cost HD E	290 Frs
-----------------------------	---------

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 30 mo 2.5	350 F	hd 80 mo 3.5	590 F
hd 40 mo 2.5	399 F	hd 130 mo 3.5	640 F
hd 60 mo 2.5	450 F	hd 200 mo 2.5	750 F
hd 120 mo 2.5	695 F		

NOUVEAU LECTEUR AVEC FACADE

POUR tower AMIGA 880 ko 210 Frs

CD ROM QUADRUPLE VITESSE

499F

Un CDROM IDE
sur votre
1200/4000

Tout nos prix
stocks

seul TTC - Paiement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des
disponibles - Contactez nous pour les frais de port

EXTERNE

TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon 03320 Le Veudre Tel : (06) 70.66.44.25 Fax: (06) 70.66.42.20

Ouvert du lundi 14 h à 19 h et du Mardi au Samedi 10 h-12 h et 14 h à 19 h

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0ko +emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	710 Frs
KIT SCS MTEC TOP 1	690 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1150 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1790 Frs
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 MHZ + COPRO	4490 Frs
kut scsi 1230 IV 1260	750 Frs
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 MHZ	190 Frs
COPRO PGA 68882- 50 MHZ POUR BLIZZARD	650 F

L'espace tower a1200/a600

Tower A1200 complet

avec clavier externe detachable tres simple d'installation, rapide, il fait complet 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire.

Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement Le clavier livré est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV.

pret a brancher 1190 F

VERSION avec CLAVIER PC 105 1890 F

La version TOP TBD, vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet, avec clavier detachable PC, lecteur interne, souris, Manuel et disquettes 3.1 Pack MAGIC

Pour la somme de 3790 F

KIT pcmcia 250 f

OPTION:

KIT TBD KEY + CLAVIER CDTV A600/A1200 690 F

KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC 380 F

KIT MULTIMEDIA CD 4X+HP 10 W+NAPPE 499 F

KIT multimedia cd 6x+hp 10 w+nappe 599 F

LES OCCASIONS

Clavier A1200 qwerty	100 F
Clavier A600	100 F
Lecteur interne Occas	100 F

Le Coin du Soft:

My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

LE STAND CABLERIE

Cable Moniteur DB	90 F
Cable Dln 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Cable M1438S-DB15	99 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	75 F
Cable Peritel CD32	95 F
Rallonge joystick	90 F

AMIGA 1200 ESCOM Pack magic 2790 Frs

AMIGA 1200 ESCOM+hd 170+scala V.C

comparez nos prix en tower amiga!!!!

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 256 tons de gris en 400 dpi (rom 2.04 mini) 990 Frs

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Rom 1.3	145 F
Workbench 3.00 Disquettes sans Manuel	100 F
Souris Amiga 400 DPI	99F
Track ball professionnel	279 F
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi i Soft	90 F
Pack Dynamite complet	N.C.
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA 148 watts	299 F
alimentation amiga officiel	299 F
10 Disquettes 3.5 HD	27 Frs
Enceintes 2 120 W ampli	250 Frs
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et des simulateurs) s'utilise au pied	90 F
Joy top tbd (si vous recherchez le meilleur)	
Sera votre partenaire efficace et robuste	95 F

imprimantes:

bj 30 1190 f

bj c70 1490 f

bjc210 1490 f

Moniteur

1438s Stereo

2190 Frs

SUPER PROMOTION

CD ROM 3x et 4x externe SCSI

Livré avec cable alimentation, fonctionne sur PC, Mac, Amiga
Prix Super Special. Quantité limitée

3X 710 F Avec L'interface SQUIRREL 1200 F

4X 1580 F Avec L'interface SQUIRREL 1990 F

+ option HP 90

AMIGA ET COMMUNICATION

1 Communicator III (LE TOP)	450 F
1 Communicator III Light	290 F
1 L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (serie), livré avec un 3.5' double cable comprenant les logiciels de transfert	
AMIGA S-PORT	390 Frs
logiciel idexfix+ manuel	320 frs
modem us robotics v34 28800	11395f
cadeau cd @-net avec chaque modem	

En cours chez Turtle: LECTEUR HD INTERNE KIT
REMISE A NIVEAU DU LECTEUR A3200 ESCOM
AVEC DISC NON DOS.

SX32 enfin!!!! Pour votre cd32

Port VGA, RGB, Parallele, et Lecteur externe 498 ko et 1.76 Mo, Horloge HD 2.5, Extension Simm 32 Bit ext à 6 Mo 1380 F

La cinquième colonne

Bob Ricard au rapport

Christophe Peugnet, gentil lecteur de Noyelles-Godault (Pas-de-Calais), a profité de sa commande du quinzième CD de PC Team pour nous écrire une gentille petite lettre, à laquelle il a joint la réponse que Cuda informatique lui a faite, après qu'il ait tenté de faire jouer la garantie sur une carte Mtek qu'il leur avait achetée. En voici un extrait.

"Monsieur,

Malgré nos meilleurs efforts, la chute du marché Amiga était trop forte et nous sommes obligés de fermer nos portes. Nous avons supporté l'Amiga pendant trois ans, mais sans aucun support de la part d'Amiga technologies, le marché français est presque mort, et nous pensons que la situation sera pire avec Viscorp (au niveau de la machine elle-même).

Vous avez renvoyé un produit chez nous pour une réparation. Nous vous proposons de vous donner ici l'adresse du fournisseur et le nom de la personne à contacter, qui sera au courant de cette situation, et vous pouvez les contacter.

Nous vous remercions pour la confiance [que] vous avez témoignée en nous, et vous prions d'accepter nos sincères excuses".

Suivent les coordonnées promises, c'est-à-dire un numéro de téléphone et une adresse en Allemagne. Si l'on passe outre son français assez approximatif (la société Cuda était dirigée par deux citoyens de Sa Très Gracieuse Majesté), cette lettre est "politiquement correcte" : le distributeur ayant fermé ses portes, il renvoie le client directement chez le constructeur du matériel en panne. Mais elle pose un problème de poids pour le consommateur : s'il veut récupérer une carte en état de marche, M. Peugnet devra d'abord téléphoner en Allemagne aux heures de bureau (bonjour la facture), puis essayer d'expliquer son cas (en anglais, parce qu'en allemand, c'est assez moyen), et enfin, si tout va bien, expédier la carte défectueuse et attendre plusieurs semaines avant qu'une remplaçante ne lui parvienne... Bref, une jolie perte de temps... et d'argent.

Le cas de M. Peugnet n'est pas isolé, loin de là. De nombreux Amigars en France ont connu ce genre de problème, et pas seulement avec Cuda (la liste des boutiques et importateurs ayant cessé leur activité au cours des deux ou trois dernières années est tout de même assez longue).

Ont-ils un recours ? Malheureusement, non. En fait, acheter son matériel directement chez l'importateur/distributeur est un risque qu'il faut mesurer et prendre en connaissance de cause. Il est généralement plus sage d'acheter chez un revendeur, et si possible, dans une boutique (sans rien enlever aux qualités des Vpistes, le contact humain est toujours préférable). Ainsi, au cas où le revendeur ferme, vous pouvez contacter directement l'importateur. En revanche, si c'est le distributeur qui ferme, c'est le revendeur qui entreprendra toutes les démarches vis-à-vis du constructeur à votre place. Vous limitez donc le risque d'avoir à vous débrouiller tout seul (à moins, bien sûr, que les deux ne ferment en même temps, mais là, ça serait vraiment du manque de bol caractérisé). Le revers de la médaille, c'est que vous avez un intermédiaire de plus entre vous et le constructeur...

Bob Ricard

CROSNE EN BOURG

Amiga expo 96 : le rendez-vous est pris

C'est maintenant chose sûre : il y aura bel et bien une Amiga expo 96, les 9 et 10 novembre prochains, à Crosne (dans l'Essonne, près de Montgeron, à 17 Km de Paris). La majorité des acteurs du marché Amiga français a déjà confirmé sa présence, mais il est intéressant de noter la participation de plusieurs sociétés étrangères : Breizh multimédia (Allemagne), Cloanto (Italie), Wizzard developments (Royaume Uni), ainsi que de sociétés moins concernées par l'Amiga : Be, Inc. (constructeur de la célèbre BeBox) et Cyberpro, un revendeur Pc qui exposera des Pentium émulant des Amiga avec Uae ! D'après nos informations, Surcouf pourrait également être de la partie, mais cela reste à confirmer.

L'expo sera parrainée par le Club Internet, qui offrira un abonnement d'essai gratuit à chaque visiteur du salon et animera un cybercafé où des Amiga seront connectés en permanence à Internet (un kit de connexion spécialement conçu par Fug amiga

est en cours d'avalisation par les services techniques du Club Internet) et une conférence Irc on-line sera retransmise en direct et sur grand écran par vidéo-projecteur.

Le prix de l'entrée a été fixé à 80 francs sur place, ou 50 francs en réservant dès maintenant auprès de Deltagraph'X, co-organisateur avec Corsaire productions et Fug amiga, au (1) 69 09 55 04.



PETIT VILLAGE ENTRE AGOS

Une grande surface Amiga !

Turtel bay direct (Le Veurede) nous annonce la création d'une grande surface à son enseigne. Vous y trouverez toutes sortes de produits blancs et produits bruns (télé, hifi, vidéo...) mais surtout un grand rayon Amiga : logiciels, matériels, machines...

PLUS C'EST LONG, PLUS C'EST BON

Viscorp : encore 30 jours de délai

Contrairement à ce que nous vous relations dans notre dernier numéro, Viscorp n'est toujours pas propriétaire de l'Amiga. Bien que l'accord de vente soit ferme et définitif, l'un des partenaires de Viscorp a demandé plus de renseignements avant d'apporter sa contribution au rachat. Un délai supplémentaire de 30 jours a donc été accordé, qui devrait, si tout va bien, repousser la prise d'effet de la transaction au 30 septembre.

PREMIER ARRIVE PREMIER SERVIR

Pios dévoile enfin son premier ordinateur



Ça pulse !

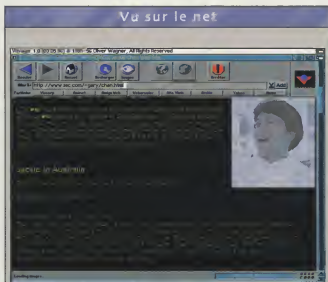
Un communiqué de Pios GmbH annonce les premiers produits de Pios, qui seront exposés au Cebit de Hanovre. Selon Stefan Domeyer, Pios ne pouvait rien présenter plus tôt, "à cause de l'incapacité de Viscorp à définir un accord quant aux droits sur la technologie et sur les brevets Amiga", et ce "malgré des efforts répétés de la part de la direction de Pios". Donc, "pour permettre à Pios d'atteindre son objectif de proposer des produits Risc tant pour la communauté Amiga que pour les autres plates-formes, il est temps de donner un véritable coup de fouet au marché". Et Stefan Domeyer d'ajouter : "nous ne pouvons croire plus longtemps que la vision qu'a Viscorp de l'Amiga soit réaliste, et nous annonçons donc une gamme de produits destinés à fournir aux utilisateurs la puissance et les performances dont ils auront besoin pour la décennie à venir".

Les produits en question sont au nombre de deux : l'*Umax pulsar 2000* et l'*Umax pulsar 1500*. Il s'agit de deux modèles de la même machine, dotés d'un *PowerPc 604* cadencé à 150 MHz en ce qui concerne le *Pulsar 1500*, ou d'un *PowerPc 604e* cadencé à 200 MHz pour le *Pulsar 2000*. L'équipement standard inclut 16 Mo de RAM extensibles à 1 Go, 6 slots Pci, une carte graphique Vga, un bus Fast Scsi II, 2 Go de disque dur Scsi II, un lecteur de CD-Rom sextuple vitesse, 2 ports LocalTalk, et plein d'autres choses aussi amusantes. Un support laissé intentionnellement vacant permet d'ajouter un second Ppc au système, pour un gain de performance de l'ordre de 80%. Le prix prévu est de l'ordre de 6750 DM pour le *Pulsar 1500*, et 7950 DM pour le *Pulsar 2000*. La gamme Pulsar est prévue pour fonctionner sous Mac OS 7.5.3, ce qui revient à dire que Pios présente là un compatible Macintosh plus qu'un compatible Amiga... Mais n'oublions pas que la machine de Pios n'est finalement qu'un amas d'électronique sans âme, et qu'elle pourra être animée par n'importe quel système compatible avec la norme Ppcp (ex-Chrp) : Mac OS, BeOS... Or, la division logicielle de Pios, basée en Pennsylvanie, aux Etats-Unis, travaille actuellement sur un nouvel OS natif Ppc, et dérive de celui de l'Amiga, à défaut de licence en bonne et due forme...

VU SUR LE NET

Nouvel éditeur, nouveaux jeux

Un article posté dans le forum "comp.sys.amiga.programmer" de Usenet : Manyk Ltd. est un éditeur basé à Londres (Angleterre). Nous recherchons des nouveaux produits à publier. Si vous avez développé un jeu vidéo et cherchez quel qu'un pour l'éditer, contactez-nous. Pour plus d'informations : sean@telware.telware.it". Tiens, une adresse en Italie pour un éditeur anglais ?



<http://www.ssc.com/~gary/chan.html>

Un site non-officiel totalement consacré à l'acteur karateka Jackie Chan : sa vie, son oeuvre.



<http://www.aquanet.co.il/brant.html>

Qui saura, qui saura, qui sauraaaaa ?
Le site préféré de Cappa, depuis qu'il a inventé l'économiseur d'écran karaoké spécial Mike Brant.

en hausse

▲ Bien vu

La justice anglaise a apparemment enfin tout compris à Internet : le tribunal de Birmingham a condamné à trois ans et six mois de prison ferme, deux pédophiles qui diffusaient des photos pornographiques via le réseau. Ailleurs, on aurait condamné les fournisseurs d'accès plutôt que les vrais coupables...

▲ Photogenics Vf

Photogenics 2.0 est désormais disponible en version CD et disquettes. La version française est en cours de finalisation chez Phoenix DP, et sera envoyée gratuitement à tout acheteur de la version anglaise.

▲ L'Amiga de Haute-Savoie

Un forum Amiga sur un Bbs jusque-là uniquement Pc ? C'est à Jérôme "Sodapop" Réveillard de Rummilly (74) que l'on doit ce petit miracle... Allez donc faire vivre cette nouvelle aire sur Dream mountains, au (16) 50.27.72.98.

en baisse

▼ Dédé est dépassé

Les choses étant ce qu'elles sont, les stocks mondiaux de disquettes DD s'épuisent petit à petit. Déjà, Dream est obligé d'utiliser des disquettes estampillées du slogan "DOS formatted", ce qui est assez moyen. Bientôt, nous devrons utiliser des disquettes IID, ce qui risque de poser des problèmes de compatibilité à pas mal d'entre vous (A4000, lecteurs HD externes...).

MYST ÈRE

Mais c'est Dallas, ici !

Décidément, la vie de l'Amiga n'est pas un long fleuve tranquille... La dernière affaire en date concerne le superbe jeu Myst, développé par Cyan et édité par Broderbund software... sur Pc. De version Amiga, point, si ce n'est une démo de plus de 20 Mo récemment postée sur Aminet, et signée par un certain Gary Islay. Interrogé sur la question, Chris Halverson, responsable des affaires légales chez Cyan, répond : "malheureusement, quel qu'un a fait beaucoup de tort aux utilisateurs d'Amiga. Il n'y a pas de version de Myst Amiga en cours de développement, et aucune n'est prévue. Cette démo n'était rien d'autre qu'une démo. Nous



Le Myst(ère) continue !

sommes désolés de cette mauvaise blague que vous a fait Gary Islay. Nous ne connaissons pas cette personne et n'avons aucune forme de contact avec elle. Merci de faire passer le mot". Un message sans équivoque, donc, mais contre lequel Casey Halverson, de Digital lightyears technologies, a tenu à argumenter. Il a donc envoyé le message suivant à Cyan : "oui, bon, d'accord, mais une version de Myst pour Amiga existe bel et bien. Cela montre le marché potentiel pour un tel jeu. Et elle est absolument identique aux

autres (mêmes musiques, même sons, mêmes graphismes, mêmes animations). Alors pourquoi ne pas négocier avec Gary et le laisser développer Myst Amiga pour vous ?". C'est vrai, après tout, pourquoi pas ?

Hé bien, le croiriez-vous ? Chris Brandkamp, autre responsable des affaires légales chez Cyan (mais combien en ont-ils ?), a répondu à ce message en ces termes : "bien que nous ne l'ayons pas prévue, une version Amiga a surgi de nulle part. Ou plutôt de Pologne, en fait. Nous négocions avec la personne concernée et essayons de voir s'il y a quelque chose à en faire. Ne rêvez pas trop, mais ne désespérez pas non plus. Nous vous tiendrons au courant sur notre page Web (<http://www.myst.com>), que nous sommes en train de mettre à jour".

Que faut-il en conclure, sinon que les gens de chez Cyan ont l'air plutôt intelligents ? Peut-être ceci : les développeurs Pc n'ont a priori rien contre des versions Amiga de leurs oeuvres... à condition qu'elles leur tombent toutes cuites dans les bras. Alors pourquoi pas ? C'est peut-être l'occasion de voir apparaître une nouvelle race de sociétés de développement, spécialisées dans l'adaptation à d'autres plates-formes. Quoiqu'il en soit, on ne peut qu'espérer que les négociations entre Cyan et Gary Islay aboutissent de manière heureuse pour tout le monde... y compris les utilisateurs.



STUPEFIANT !

Z comme...
Z'amphétamines ?

Les services américains de lutte contre les stupéfiants ont démantelé un réseau de drogue lié au Mexique et à la Colombie. Cent trente personnes ont été arrêtées, et six tonnes de cocaïne, ainsi qu'une tonne de marijuana, ont été saisies. Quel rapport avec nous ? Hé bien cette opération, qui aura tout de même duré sept mois, était baptisée... Zorro II.

MONTJOIE SAINT-DENIS

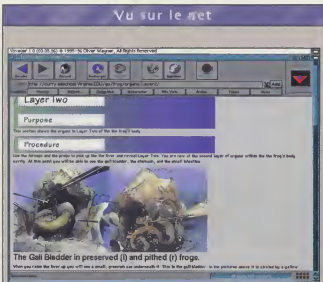
Yahoo! fait
des petits

Yahoo! Inc s'est associée à Ziff-Davis Publishing pour créer Yahoo! Europe, qui aura pour tâche de créer des versions française, anglaise et allemande du célèbre annuaire du Web.

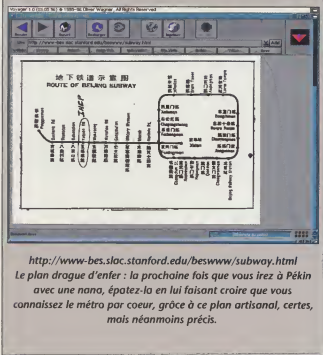
IL N'Y A PAS DE PETITS PROJETS

Mauvais payeurs sur le Net

Avant, c'était gratuit. Maintenant, un nom de domaine Internet ne peut être obtenu que moyennant une redevance annuelle de 50 dollars. Ce qui n'est pas du goût de tout le monde : déjà plus de 25000 domaines ont été recensés, qui refusent de s'acquitter de cette "modeste contribution"...



<http://curry/edschool.Virginia.EDU/go/frog/organs/Layer2/>
Faites plaisir à votre professeur de sciences naturelles : profitez du week-end pour tout apprendre sur la manière de disséquer les grenouilles.



<http://www.bes.sloc.stanford.edu/beswww/subway.html>
Le plan drague d'enfer : la prochaine fois que vous irez à Pékin avec une nano, épatez-la en lui faisant croire que vous connaissez le métro par cœur, grâce à ce plan artisanal, certes, mais néanmoins précis.

TIREUR D'ELITE

Certes, grands songes et vidéo

La société Deltagraph'X a passé un accord avec l'américain Applied magic, pour la distribution en France de la carte *Broadcaster elite*, un système non-linéaire d'édition vidéo. Deltagraph'X vendra des configurations construites autour de l'A4000T d'Eagle (voir page 46 de ce même numéro), doté d'un moniteur 17 pouces, de trois disques durs, des cartes de numérisation d'Applied magic et d'une carte graphique, le tout pour un prix de 100 000 francs. Cette configuration sera présentée lors du prochain Satis (du 22 au 25 octobre, à Paris, Porte de Versailles), aux côtés du Draco et des genlocks d'Electronic design.

Une époque formidable

MIC INFORMATIQUE
20 Rue Consolat 13001 MARSEILLE
Tél. 91 50 22 55 Fax. 91 50 24 23

MEMOIRES / CARTES
registres possible de votre ordinateur avec nos
fiches d'infos plus puissantes, consultez-nous !!
Apollon 626 (ECCOREZ 25MHz) 4 M* 1 260 F
(pour A386) 4 M* 1 480 F
486 TCC 60000/33MHz 38 M* 4 M* 970 F
486 TCC 60000/33MHz 42 M* 4 M* 1 170 F
KX SCS 3 pour M-Tec 800 F
FALCON 68000 25 MHz 4 M* N.C. F
Mozart IV 68000 50 MHz 4 M* 1 730 F
Mozart 50000 50 MHz 4 M* 1 850 F
Ram SIMM 4 Mo 22 pins 180 F
Ram SIMM 8 Mo 37 pins 240 F
Ram SIMM 16 Mo 480 F

Disques
Moniteur Amiga Occasion 550 F
Moniteur Amiga 1435 1200 F
Moniteur Amiga 1817 POUCHES N.C.
Clavier Amiga 50 F

DD interne
384 F
DD externe 380 F
HD interne 780 F
HD externe 890 F

Service S.A.V. AMIGA & P.C.
défaut

Logiciels
Disques Dura IDE 800 F
HD 540M* 1 050 F
HD 525M* 1 200 F
HD 1 G* autre plat SEAGATE 1 300 F
HD 1,25" 1 300 F
Disques SCSI 800 F
2 G* 1 680 F
3 G* 3 850 F
6 G* 6 070 F
Installation disque dur gratuite 0 F

Rapport
75 vers 75 pour A386 et A1000 80 F
75 vers 2435 pour A1200 180 F
Contraintes
Apollon AT 2000 / IDE 400 F
Apollon AT 2000 / IDE 1 180 F
Octagon SCS 3/AM 1 290 F

Logiciels
Final Copy 3 V.F. 490 F
Page Stream 3 18 N.C. F
Deluxe Paint IV 1 480 F
Borland 8.0 V.F. 790 F

CD-ROM
Aminal 13 65 F
Aminal Set II 335 F
Amiga @ M.A.J. 145 F
Eric SCHWARTZ CD 175 F

Amiga Pack Magic livré avec 8 logiciels
Worthington / Deflation / TurboCato / Organize /
P / Photo / PhotoGence / Whizz / Pictall
Amiga 1200 3150 F
Amiga 1200 + disque dur 170 M* 3150 F
et Scale MM300 3950 F
Amiga 4000T 640 + dur 1 G* SCSI 17790 F
et Scale MM300 17790 F

EXCLUSE MIC - RTT transaction du pack MAGIC
gratuit pour nos clients depuis 25 F

Lecteur de CD-ROM
Octopus vitesse 100 790 F
[1 an de garantie à la place du 2ème disque dur]
avec drive et câble pour 1250 et 800 1000 F
avec drive A4000 900 F
16 vitesse IDE 2990 F

Enceintes Actives
AMP 80 W 249 F
AMP 160 W 390 F

Modems
US Robotics 36000 Bauds Vitesse Externe 1200 F

Sauvegardes
SyQuest EZ 135 megal 102 ou SCSI 900 F
ZIP 100 Mo 1220 F
S.A.T. 1 Gb SCSI externe 2990 F

Scanners
Epson GT 5000 avec câble d'impr. 5 250 F
Epson GT 5500 avec câble d'impr. 5 250 F

Imprimantes
Canon BJ 830 900 F
Epson stylus 830 900 F
Epson stylus color 1 290 F
Logitech Stylus II 490 F
marche +100 F

Dave Haynie raconte...

Ex-ingénieur chez Commodore, Amigaïste convaincu, on ne manque jamais une de ses interventions : Dave Haynie est l'une des figures de proue de la communauté Amiga. Interview en ligne.

Dream : Salut Dave ! Dis-nous tout : quel âge as-tu, où est tu né, où habites-tu, etc.

Dave Haynie : J'ai 35 ans, je suis né à Summit, New Jersey, à l'hôpital Overlook, pour être précis :-). J'habite à Gibbstown, à peu près à deux heures au sud de l'endroit où je suis né. Je suis marié depuis 12 ans et j'ai deux enfants de 5 et 2 ans.

Dream : Quand Commodore a fait faillite, tu as tourné une vidéo appelée "The Deathbed Vigil". Pourquoi ?

D.H. : Je ne pensais pas vraiment faire une vidéo à destination du public. A la mi-avril 94, tout le monde savait que Commodore allait fermer, et la plupart d'entre nous cherchait déjà un autre boulot. Je suis allé au Texas, voir plusieurs sociétés, et quand je suis rentré, j'ai appris qu'il allait y avoir une vague de licenciements. Donc, le lendemain matin, j'ai commencé à filmer. Je pensais que les fans d'Amiga, au moins les plus fanatiques, aimeraient voir ça. Et puis, à titre personnel, c'était le seul moyen de conserver des traces de mon passage chez Commodore.

Dream : Tu as filmé quoi, au juste ?

D.H. : Ça commence par une balade dans les locaux de Commodore. J'ai interviewé les gens que je croisais. Je suis aussi allé aux bureaux du Cats, puis au Hardware Lab, où l'on pouvait voir une vraie carte-mère AAA.

Il y a aussi cette fameuse soirée, la "Deathbed Vigil". Plusieurs anciens employés de Commodore étaient en ville pour le mariage de Mike Sinz. Randell Jesup et Bryce Nesbitt ont pensé que ce serait sympa de faire une soirée pour marquer l'occasion. C'était grand. Il y avait quelques petites attractions : le bûcher d'une marionnette du "Little Brown Man" (NDLR : Mehdi Ali), le sacrifice d'un clavier... On avait invité les gens à écrire les paroles du "Chicken-Lips Blues" (NDLR : "Le blues de la crête de coq", surnom du logo de feu Commodore), et Mike Rivers l'a interprété à la fin de la soirée. Ensuite, nous avons organisé une session d'histoires et d'anecdotes sur l'Amiga, qui ont toutes été enregistrées.

Dream : Après Commodore, tu as travaillé pour Scala, et maintenant pour Pios. Au fait, es-tu toujours chez Scala ?

D.H. : Ouais. Je ne dors pas beaucoup.

Dream : Crois-tu toujours que l'Amiga puisse reconquérir un marché viable ?

D.H. : C'est possible, oui. Mais je ne suis pas entièrement convaincu qu'il y ait encore quelqu'un suffisamment intéressé par la technologie Amiga pour que cela arrive.

Dream : Les trois sociétés qui ont un rôle à jouer dans l'avenir de la machine (Viscorp, phase 5 et Pios) se tirent dans les pattes par Internet interposé. Des commentaires ?

D.H. : Pios ne tire sur personne. Il y a une peur globale de diviser la communauté Amiga avec des clones à moitié compatibles entre eux, et Viscorp prend cela très mal. Personnellement, je préférerais quitter la communauté Amiga plutôt que de la diviser de cette manière.

Il y a aussi la peur qu'il soit déjà trop tard. La dernière chose dont on ait besoin, c'est d'attendre plus longtemps. La plus grande peur pour un acheteur, c'est d'investir 2000 dollars dans un matériel qui ne sera plus utile un an après. Pour contrer cela, il faut un standard, une machine PowerPc capable d'accueillir plusieurs systèmes, voire de booter deux systèmes (MacOS, BeOS ou Windows NT) en même temps, si nécessaire. Je préfère voir des utilisateurs Amiga à mi-temps que pas d'utilisateurs Amiga du tout.

Dream : A ton avis, si un nouvel Amiga doit sortir un jour, que devrait-il avoir, ou ne pas avoir, pour marcher ?

D.H. : Pour commencer par la fin, il faudra le vendre. J'ai beaucoup appris chez Commodore, entre autres que le problème n'était pas technique, mais commercial. Pour qu'un nouvel Amiga soit possible, il faudra qu'il soit être vendu aussi bien qu'il aura été conçu.

Propos recueillis par Stephan Schreiber.



Free Distribution Software

Logiciels AMIGA

82 rue de Saily, Boîte Postale 134 - 59453 LYS LEZ LANNOY Cedex
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18h - Vente par correspondance uniquement
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
E-mail : freedit@ibm.net

CD-ROM AMIGA



Aminet Set 3
Les derniers CD Aminet
9-10-11 & 12 réorganisés
et d'autres choses en +



Zoom CD 2
Les derniers CD Aminet
dont 99 % utilisables
directement depuis le CD



Fun Clips
Collection de 300
superbes clipart classés
par thème



Anime Babes
Plus de 5000 images
érotiques. Pour Amiga
AGA, CG32 et PC



Amiga Utilities 2
Compilation de 13,5 Mo
d'utilitaires. FreeWare &
ShareWare, jeux, etc.



Tessure Heaven 1&2
Carnet de 2 CDs. Plus de
300 textures, plus classiques
et des textures d'art abstrait

French Storm
Le premier CD-ROM
du Libre Essai
Français AMIGA
99 Frs
Volume 1
Free Distribution Software

French Storm
Le CD-ROM que vous aviez tant demandé existe enfin !
French Storm est une compilation de logiciels français
shareware en Français à l'écouter ou avec une notice en
Français. Les logiciels sont classés par thème. On y trouve
des utilitaires dans de nombreux domaines, des jeux, des
modules, des images, des animations, etc. De plus, la
majorité des applications sont utilisables directement
depuis le CD ! Chaque dur et HD500 conseillé.



NFA - Utilities Exp.
Un CD-ROM consacré
à tous vos meilleurs
utilitaires



Ch'ya me vorts
Environ 10000 mots pour
la ou les Wermes de Team 17
à éditer + un CD-ROM



Mods Anthology
Plus de 18000 modèles
Procedural ou autres
dans un coffret de 4 CDs.



Aminet 13
800 Mo de nouveautés
pour la zone de l'Aminet
12 + MainFrame v1.55



EMC Phase 4
Compilation de polices,
échantillons, 300 Mo de
backgrounds, etc., etc.



SC-Fi Sensation 2
13,5 Go de images, de
sons, etc. pour les fans
de Science-Fiction !



Light Rom 3
Un coffret de 3 CD-
ROM dédiés à la 3D
Objets, textures, etc.



Lightweave Enhancer
Un CD-ROM consacré à
Lightweave. On y trouve
des objets, textures, etc.



Imagine Enhancer
Un CD-ROM consacré à
Imagine. On y trouve
des objets, textures, etc.



Assassins CD 2
Des centaines de jeux
du FreeWare/ShareWare
Bootable sur CD32 !



Amos CD Vol.2
L'intégralité de la collec-
tion officielle AMOS-UP
sur un seul CD-ROM !



Sounds Terrific II
En 2 CDs : 44000 motifs
musicaux + 1000 Melodies
des milliers de samples etc.



Photo CD Manager
Permet d'afficher des
Photo-CD même en ECS.
Pour Amiga & CG32.



AMINET 14
Disponible
courant Octobre



Scene Storm
Superbe compilation
des dernières scènes de
la scène Amiga !

Nouveautés CD-ROM			
3000 JPEG Textures	179 F	Do It 2 !!	279 F
Aminet 14	89 F	Epic Interactive Encyclopedie	239 F
Amiga Repair Kit	279 F	Imagine PD 30	219 F
Amiga Tools 5	159 F	Print Studio Pro	219 F
Art Studio 2.0	349 F	TRSI-CRICO (CD-Audio)	119 F
Blue Box - Pro! Backgrounds	279 F	TRSI-CYBERLOGIC (CD-Audio)	119 F
DEM-RUN	179 F	TRSI-CYBERLOGIC 20 (CD-Audio)	119 F

Les prix les plus bas !!!
Si vous trouvez un CD-ROM moins cher dans ce magazine,
(frais de transport compris) alors FDS s'engage ! Pour les
logiciels et les périphériques : Nous consulter !

Avertissement : Sauf avis contraire, tous les CD-ROM sont en anglais (docs,
jaquettes, contenu) et sont destinés aux personnes qui maîtrisent cette langue.

Exclusivité FDS
Le plus populaire des
traitements de textes
pour Amiga est enfin
disponible en Version
Française intégrale.
Configuration minimum requise
Version 2.0 : 1 Mo de mémoire
RAM, 200 Ko de disque dur,
1 disque dur, 2 Mo de RAM
690 Frs

PPaint v6.4 Version Française 390 Frs	Blitz Basic v2.1 Version Française 420 Frs	AsimCDFS v3.6 Version Française 490 Frs
Turbo Calc v3.5 Version Française 490 Frs	Studio II v2.11 Version Française 499 Frs	Turbo Print v4.1 Version Française 450 Frs
Master ISO v1.24 Cesrtaur CDR 1.490 Frs	Photogenics 2.0 sur CD-ROM 799 Frs	Pilotes ADFI Version Française 190 Frs

Périphériques
Lecteur CD-ROM
SCSI-2 4 X Externe
(Pioneer ou Panasonic)
+ Alimentation & câbles +
Aminet 13 en cadeau.
Notice en Français.
1.190 Frs
*contrôleur SCSI-2 requis

Offre Spéciale
Surf Squirrel + Lecteur SCSI-2 CD-
ROM 4x ci-dessus : 1.890 Frs
Disques Durs SCSI-2
IBM Externe - 3112
Compatible avec les
cartes Blizzard 1230
& 1260, même avec
plus de 4 Mo de
mémoire.
790 Frs
Notice en Français.
1 GO IBM
*contrôleur SCSI-2 requis

Modem USRobotics
Sportster V1 33.600 livré
avec pack logiciel PC et
adaptateur série Amiga.
1.350 Frs
64-Net en option : 139 F
Souris 3 Boutons 400 DPI
149 F

PROMO
Blizzard 1230-IV
68030 - 50 Mhz
Notice en Français
1.160 Frs
Copro 50 Mhz
68030 - 50 Mhz
Contrôleur SCSI-2
750 F
4.490 Frs

Mémoire SIMM - 60 ns - Tarifs révisibles sans préavis !
4 Mo = 199 F // 8 Mo = 390 F // 16 Mo = 730 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
OU A FAXER AU 03.20.82.17.99

Designation des articles : _____

Total CD-ROM et/ou matériel _____ F

Forfait de transport **COITRATTOIRE** : Disquettes, CD-Rom & Petits périphériques : 34 Frs _____ F

Lecteur CD-ROM - Disque Dur - Modem - 800 F - Amiga & Moniteurs : 100 Frs _____ F

Port supplémentaire autres pays CEE & DOM TOM : 24 Frs / Monteur, Amiga, périphériques nous consulter. _____ F

Catégorie DP complet (4 disquettes) = 20 Frs (ou 30 Frs sans commande) _____ F

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE OU MANDAT A LA COMMANDE _____ F

() Carte VISA/EUROCARD | _____ F

Les titulaires d'une carte bancaire peuvent passer commande par téléphone ou par fax (100 Frs minimum).
Nous n'acceptons plus les commandes en "Contre Remboursement"

NOM : _____ Prénom : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Téléphone (ou le transporteur) : _____ Date et signature _____

Je souhaite être livré () par messagerie express 24 h* / () par la poste 48 h*.

Amiga et multimédia : les frères ennemis ?

A sa sortie en 1984, l'Amiga, fort de ses qualités graphiques et sonores alors inégalées, se voulait être la machine multimédia par excellence. Douze ans après, force est de constater que cette ambition est loin d'avoir été satisfaite : ce sont plutôt le Pc et le Macintosh qui se taillent la part du lion dans ce domaine précis.

Il suffit de regarder les nombreux CD Amiga dont nous vous entretenons régulièrement dans notre rubrique "CD-Thèque" : on y trouve majoritairement des compilations de domaine public, des tonnes de clip-arts, d'images en tous genres, de fonds d'écrans, de polices de caractères, de modules musicaux... En un mot comme en cent, de tout... sauf de véritables applications multimédias, qui restent très rares sur l'Amiga. Pourtant, à y regarder de plus près, les meilleurs titres Pc et/ou Mac sont loin d'être inabordable à l'Amiga, sur le plan technique : 2000 ans d'histoire de France, Toulouse Lautrec, les grands opéras, le mystère Magritte, Corat... sont autant d'applications parfaitement réali-

sables sur Amiga. Et je ne vous parle pas des ludo-éducatifs, comme *Adibou 2*, ou *Rayman junior*, pour n'en citer que deux.

Et pourtant...

Pourtant, les possibilités sont là. Bon, d'accord, on n'a pas (encore ?) de logiciels comme *Macromedia director* (utilisé par quasiment toutes les sociétés de développement multimédia sur Pc et Mac). Mais notre machine a aussi quelques atouts dans sa manche. Depuis *Scala*, l'ancêtre mais toujours parmi les meilleurs, jusqu'à *ImageVision*, le petit dernier, les systèmes auteurs ne manquent pas. Petit tour d'horizon de l'offre passée, présente... et future ?

Scala multimédia



D'origine scandinave et importé en France par Cis, *Scala* est le premier logiciel de création multimédia à être apparu sur Amiga. Sans chauvinisme aucun, on peut affirmer que dans sa dernière version, *Scala MM400* est reconnu comme étant le meilleur logiciel de sa catégorie, toutes machines confondues. D'ailleurs, si une version Pc vient de voir le jour, ce n'est certainement pas par hasard...

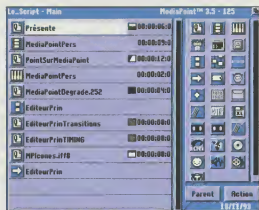
Il s'agit d'un outil de présentation, capable de mettre en scène tout ce qui peut se montrer ou s'entendre : texte, images fixes, animations, bruitages, musique... Une interface un peu déroutante au premier abord, mais plutôt agréable dès qu'on en a pris l'habitude, permet de positionner des boutons de contrôle, de réaliser des effets d'enchaînement



entre les différents écrans de l'application, etc. Mieux : grâce à des outils externes, les *ScalaEX*, que l'on pourrait assimiler aux "plug-ins" ou "add-ons" de la plupart des applications modernes, on peut enrichir ses fonctionnalités à la demande. C'est ainsi que l'on a vu apparaître des *ScalaEX* permettant de piloter des périphériques inattendus, comme des magnétoscopes, des genlocks, etc. Car *Scala* peut également faire office de tireur vidéo, mais le cantonner à ce rôle reviendrait à sous-exploiter ses capacités.

AmigaVision

AmigaVision est sans doute le logiciel multimédia qui a connu la plus courte carrière... Edité par Commodore et livré avec l'Amiga 3000 lors de sa sortie (mais tout de même disponible à la vente séparément), *AmigaVision* n'a pas connu le succès escompté. Pourquoi ? Mystère : il n'était peut-être pas extrêmement puissant, soit, mais il était en tout cas parfaitement suffisant pour la plupart des applications courantes (encyclopédie, etc.). En fait, la stratégie de Commodore en éditant *AmigaVision*, était de donner aux développeurs, tous les outils nécessaires à la création d'applications pour... le Cdtv.



Mediapoint

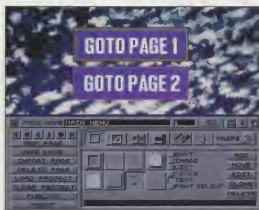
Mediapoint se veut le grand concurrent de *Scala*, et a tous les atouts pour le devenir... à commencer par une interface utilisateur étrangement ressemblante à celle du logiciel Norvégien ! Mais qu'importe : dans ce domaine, ce qui compte, c'est avant tout le nombre et la puissance des fonctions. Or, sur ce point, *Mediapoint* a de quoi en remonter à plus d'un : exploitation parfaite des modes Aga, fonctions de manipulations des palettes des images, synchronisation parfaite des images et du son, support du Time code Midi et Smpte ne sont que quelques exemples de ses points forts. Tout comme *Scala*, *Mediapoint* est capable d'utiliser des programmes externes, cette fois baptisés *Xapps*, qui étendent ses fonctionnalités. Et tout comme *Scala*, *Mediapoint* est un logiciel polyvalent, dont le domaine d'application va du "simple" titrage vidéo à la conception de bornes interactives autonomes, en passant bien entendu par la réalisation de projets multimédias plus classiques.

Helm

Ce logiciel pourtant extraordinaire n'a jamais connu le succès en France. Nous n'en parlons ici que pour être exhaustif... Grâce à une interface utilisateur conviviale, la prise en main de *Helm* est immédiate. Bizarrement, l'écran de travail ressemble à s'y méprendre à celui d'un logiciel de dessin tel que *Deluxe paint* ! En fait, c'est exactement toute la philosophie d'*Helm* : pour lui, une application multimédia se construit petit à petit, page par page. On "dessine" chaque page au fur et à mesure (soit à la main, soit grâce à des outils vectoriels, soit enfin en chargeant des brosses Iff), on y ajoute des boutons et des menus qui déclenchent des commandes (remplacement d'un son, affichage d'une image ou d'une animation), etc. *Helm* dispose pour ce faire d'un langage de macro-commandes parfaitement adapté, d'un gestionnaire d'hyper-texte intégré, ainsi que de fonctions inhabituelles pour ce type de programme, comme par exemple le dessin statistique (camemberts, diagrammes divers...).

Multimedia experience

L'Anglais Optonica est l'un des éditeurs les plus prolifiques en matière d'applications multimédias sur Amiga : on leur doit entre autres et notamment la série des *Insight* (*Insight dinosaurs*, *Insight technology*, *Insight human body*...), des titres destinés au Cdtv et la console CD-32. Mais ce n'est que tout récem-

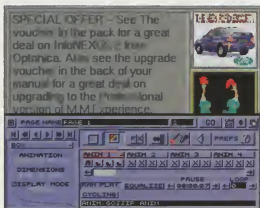


La configuration idéale

Il y a quelques années, alors que le mot "multimédia" n'existait pas encore, un Amiga 500 de base offrait toutes les qualités nécessaires à l'utilisation d'encyclopédies, de bases de données interactives, etc. D'ailleurs, la première machine réellement multimédia de Commodore, le Cdtv, n'était finalement rien d'autre qu'un A500 auquel on avait greffé un lecteur de CD-Rom et qu'on avait déguisé en magnétoscope.

Mais aujourd'hui, les choses ont bien évolué : un affichage en 256 couleurs représente le minimum requis (qui oserait encore sortir des CD-Roms multimédias en 16 couleurs ?), ce que seuls les Amiga Aga peuvent offrir en standard. Bien sûr, un Amiga 2000 équipé d'une carte graphique fait également l'affaire. En ce qui concerne l'équipement matériel, un lecteur de CD-Roms est inévitable : seul le support laser permet en effet de stocker tous les méga-octets de données nécessaires aux applications modernes. Quant à la mémoire, les 2 Mo de l'Amiga 1200 sont amplement suffisants, mais bien sûr, un peu de mémoire Fast ne fera de mal à personne...

Est-ce une hérésie commerciale que de l'illiter ainsi et volontairement la cible potentielle du multimédia sur Amiga ? Sans doute pas : même sans parler des A2000 à la configuration musclée, les A1200 et A4000 équipés d'un lecteur de CD-Rom sont légion, surtout depuis l'avènement de la mode "tower". De plus, c'est le seul moyen d'offrir des produits de qualité à un public avide de nouveautés culturelles et ludo-éducatives intéressantes. Alors, qu'est-ce qu'on attend pour s'y mettre ?

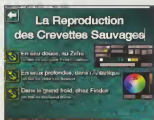


ment qu'Optonica a décidé d'éditer leur propre outil de fabrication maison, baptisé pour l'occasion *Multimedia experience*.

Contrairement à *Scala* et *Mediapoint*, *Multimedia experience* est uniquement dédié à la conception multimédia, et il s'adresse avant tout aux petites configurations. En fait, ce n'est pas un logiciel extrêmement développé ; les effets de transition, bien que nombreux, restent assez faibles, les animations ne peuvent être jouées qu'en plein-écran, et seul l'iff est supporté (pas de Gif ni de Jpeg). En contre-partie, *Multimedia experience* est étonnamment simple d'emploi, et quelques minutes à peine suffisent à le prendre en main et à créer une première application ! Enfin, il est à noter la présence d'un outil de gestion d'une base d'informations textuelles, qui permet de présenter à l'utilisateur un menu déroulant bien plus pratique qu'une banque de boutons.

ImageVision

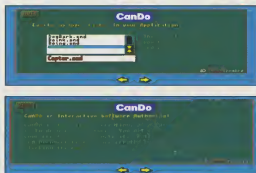
Une autre production scandinave, mais suédoise, cette fois... *ImageVision* est le dernier né des logiciels de création multimédia, et il présente la particularité de n'être compatible qu'avec les Amiga 1200 et 4000 : Workbench 3.0 et puces Aga obligatoires ! Cette restriction n'est pas anodine, puisqu'elle permet à *ImageVision* d'ex-



exploiter pleinement certaines fonctions propres à ces machines, notamment le remapping automatique des couleurs, les datatypes pour charger d'autres images et sons que l'iff, l'aide en ligne et contextuelle *AmigaGuide*, etc. Il est même capable d'exploiter des films Mpeg... à condition cependant que l'ordinateur soit équipé de la carte Fmv adéquate.

Malheureusement, dans sa version actuelle, *ImageVision* souffre de possibilités encore limitées. S'il est parfait pour la réalisation d'applications de petite ou moyenne envergure, il se révèle vite insuffisant pour la création d'encyclopédies ou autres grosses applications. Mais ne désespérons pas : *ImageVision* est un produit encore jeune, qui ne manquera sans doute pas d'évoluer avec le temps.

CanDo



CanDo n'est pas à proprement parler un logiciel de conception multimédia. En fait, il s'agit plutôt d'un véritable langage de programmation qui présente la particularité de dissimuler des instructions puissantes derrière des icônes et des menus ! L'utilisateur n'a donc pas besoin d'aligner d'interminables lignes de code pour programmer en *CanDo* (même si cela reste tout de même possible), mais déplace simplement des icônes, attribue des propriétés à différents "objets" (fenêtres, images, sons...) et définit une liste d'événements à exécuter en fonction des actions de l'utilisateur (cliquer sur tel bouton affiche telle image, etc.). En ce sens, *CanDo* peut être rapproché d'un logiciel très connu dans le monde Macintosh : *Hypercard*.

Etant un langage de programmation, le domaine d'application de *CanDo* est illimité : on vu des applications sérieuses et scientifiques, des présentations multimédias, et même des jeux, tous programmés en *CanDo*.

L'avantage de *CanDo* par rapport à un logiciel de conception multimédia classique, est qu'il offre plus de contrôle sur le déroulement des événements, grâce aux variables et aux instructions conditionnelles. En revanche, il offre moins d'effets de transition d'une image à l'autre et n'est que peu ouvert aux formats d'images et d'animations étranges.

Les autres outils

Dans "multimédia", il y a "multi", et il y a "média". C'est tellement évident qu'on ne pense pas forcément qu'une application multimédia doit pouvoir exploiter plusieurs types d'informations : d'abord et



avant tout le graphisme, bien entendu, mais également le son.

Les images peuvent être soit dessinées à la main (ou plutôt, à la souris), soit capturées depuis une source vidéo quelconque (scanner, caméra, magnétoscope...), soit enfin générées mathématiquement. Quelle que soit la source choisie - et l'on peut évidemment décider de mixer des images provenant de plusieurs sources différentes - un logiciel de retouche d'image tel qu'ADPro, ImageFX ou encore Photogenics est indispensable. N'oublions pas en effet qu'avec l'Amiga, des problèmes de conflit de palette entre plusieurs images peuvent se poser, problèmes que seul un logiciel travaillant en millions de couleurs (24 bits, ou "true color") peut résoudre. De plus, un scan n'étant jamais parfait du premier coup, il peut s'avérer nécessaire de retravailler certaines images. Sans parler évidemment du détournage de personnages ou d'objets, ni des multiples effets spéciaux que propo-

sent habituellement ces logiciels.

En ce qui concerne le son, il en va exactement de la même manière. Des échantillons sonores sont forcément à prévoir, ne serait-ce que pour rendre l'application moins austère : clics audibles, bruitages divers... Un bon outil d'échantillonnage est donc de mise, par exemple le Digital sound studio (Dss). On pourra également prévoir un fond sonore sous forme de module SoundTracker ou OctaMed, voire même la possibilité de jouer directement des pistes audio depuis un CD-Rom.



Stephan Schreiber

Best of Amiga

L'histoire de l'Amiga a connu des hauts et des bas. A la grande époque du Cdtv et de la console CD-32, quelques titres multimédias ont fait leur apparition, dont certains absolument extraordinaires. Séquence nostalgie.

- **Timbres de France et de Monaco** : la référence pour tous les philatélistes amigaphiles ! Tous les timbres français parus depuis 1949 y sont répertoriés, depuis le 1F Vermillon jusqu'à ceux de 1992, date de la sortie du CD.



Timbres de France et de Monaco.

- **Insight...** : la collection Insight d'optonica regroupe plusieurs titres : Insight technology, pour tout savoir sur les technologies nouvelles, Insight dinosaurs, pour découvrir les animaux préférés de Steven Spielberg... En fait, il s'agit d'une collection de vulgarisation, destinée aux plus jeunes.
- **Guinness disc of records** : la première application réellement multimédia pour CD-32 !



Insight dinosaurs.

La version CD du célèbre Livre Guinness des Records, avec recherche par index ou par mot-clé, photos des records, etc.



Guinness disc of records.

- **The Grolier electronic encyclopedia** : l'encyclopédie Grolier, véritable référence partout dans le monde, mais surtout aux Usa, a également été adaptée à la CD-32. Plus de 2000 photos et d'innombrables échantillons sonores (oeuvres musicale, extraits



The Grolier electronic encyclopedia.

de discours célèbres) sont les principaux points forts de ce CD.

- **Heroic age of spaceflight** : mais, l'histoire de la conquête spatiale a elle aussi fait l'objet d'un CD-Rom ! En l'occurrence, plus de 45 minutes de film vidéo avec commentaire audio sont à mettre au crédit de ce CD fort intéressant, ainsi qu'un véritable cours d'histoire sur la guerre froide.



Heroic age of spaceflight.

AMIGA

Plus de choix au meilleur prix !

Crédit gratuit

4 MOIS

11 Bd Voltaire 75011 PARIS M° REPUBLIQUE ☎ (1) 43 57 96 18

Après acceptation du dossier

LECTEUR CD ROM



Compatible ISO 9660 + CD
photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double clic.

KIT RANDY ROM :	6 vitesse seul	490'
Interface 4 ATAPI IDE	6 vitesse + KIT	890'
Câble de connexion IDE	8 vitesse seul	590'
Câble d'alimentation	8 vitesse + KIT	990'
Disquette d'instal IDE-FIX	KIT RANDY ROM	490'

CD-ROM SCSI

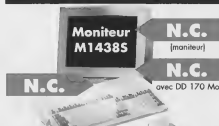
Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIRE :

Interface SCSI 2
Disquette d'instal
Disquette logiciels CD
Connexion par PCMCIA

4 vitesse seul	1190'
4 vitesse + SQUIRE	1590'
6 vitesse seul	1990'
6 vitesse + SQUIRE	2390'
SQUIRE	490'

A1200 PACK MAGIC



Processeur MC 680020/14 Mhz, mémoire 2 Mo, lecteur 3" 1/2 880 Ko. Système d'exploitation OS 3-1

+ PACK MAGIC

Digital Wardworth 45E
Digital organizer 1.1
Personal point 6.4
Turbo Calc 3.5
Digital print manager 1.2 SE
Digital Datasheet 1.1
Phoeniques 1.2 SE
Fireball Mania
Whizz

OPTION DD

DD 170 Mo + SALLA	N.C.
DD 540 Mo	N.C.
DD 820 Mo	N.C.
DD 1 Go	N.C.

CARTE ACCELERATRICE A1200



Carte MTEK

68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

Carte BLIZZARD 1230 IV

08030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

Carte BLIZZARD 1260 TURBO

68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

28Mhz	0Mo	690'
28Mhz	4Mo	890'
28Mhz	8Mo	1090'
42Mhz	0Mo	990'
42Mhz	4Mo	1190'
42Mhz	8Mo	1390'
42Mhz	16Mo	1590'
Interface SCSI		700'

50Mhz	0Mo	1190'
50Mhz	4Mo	1390'
50Mhz	8Mo	1590'
50Mhz	16Mo	1940'
Interface SCSI		700'

50Mhz	0Mo	1490'
50Mhz	4Mo	1690'
50Mhz	8Mo	1870'
50Mhz	16Mo	2270'
Interface SCSI		700'

LECTEUR ZIP



Remplace le disque dur externe. Facile à transporter. Installation rapide.

Cable + Drivers

100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

Lecteur ZIP seul	1190'
100 Mo par disque	1590'
SQUIRE	490'
Cartouche 100 Mo	100'

LECTEUR SYQUEST EZ 135



La plus rapide des unités de stockage. Livré avec alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3" 1/2 amovible.

Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	990'
Lecteur + SQUIRE	1390'
Cartouche 135 Mo	170'

A1200 TOWER



Boîtier minitower + leds, 2 boîtes 3" 1/2 + 1 boîte 4" 1/2.
Alimentation 200W modifiée AMIGA. Alimentation clavier PC + clavier PC.
Options : bus Zorro II et III

Interface clavier PC	490'
Interface PCMCIA	290'
Carte ZORRO II	1890'

A1200 seul	4490'
A1200/820Mo	5790'
A1200/820Mo/CD4X	6290'
Boîtier seul	1890'

CARTE MEMOIRE



S'installe sous la trappe. Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support copro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	590'
2 Mo	720'
4 Mo	820'
8 Mo	1080'

CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz.
Extensible jusqu'à 128 Mo en barrette SIM 72 b. Option carte SCSI et module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	5890'
Cyberstorm 8 Mo	6490'
Cyberstorm 16 Mo	7290'
Carte SCSI	NC

IMPRIMANTES



Livré avec câble et disquette driver. Sélection proposée en fonction du meilleur rapport Qualité/Prix.

EPSON :

Stylus 820 Coul. rés. 360x360 dpi. 1790'
Stylus Color II Coul. rés. 720x720 dpi. 2990'

CANON :

BJ 30 NB rés. 360x360 dpi. 990'
BJC 210 Coul. rés. 360x360 dpi. 1290'
BJC 4100 Coul. rés. 720x360 dpi. 1890'

HEWLETT-PACKARD :

HP 600C Coul. rés. 600x300 dpi. 1490'
HP 870C Coul. rés. 600x300 dpi. 3390'
HP 660C Coul. rés. 600x300 dpi. 1890'

A4000 TOWER



Processeur 68040/25 Mhz, mémoire RAM 2 Mo, mémoire FAST 4 Mo ext. 16 Mo, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Contrôleur DD IDE + SCSI - Disque Dur 1 Go SCSI

+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA

VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRON = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE

2 Mo + 4 Mo + SCALLA	18900'
2 Mo + 8 Mo	19600'
2 Mo + 12 Mo	20300'
2 Mo + 16 Mo	21000'

DISQUE DUR



Disque Dur 3" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ câble alimentation
+ disquette d'instal

Disque Dur 2" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ disquette d'instal

Disque Dur 3" 1/2 SCSI
+ câble 50 broches
+ disquette d'instal

540 Mo	990'
630 Mo	1090'
820 Mo	1190'
1 Go	1290'

170 Mo	1290'
340 Mo	1690'
540 Mo	1790'
635 Mo	1990'

540 Mo	1290'
1 Go	1790'
2 Go	4590'
4 Go	7590'

AMIE

LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

☎ (1) 43 57 96 18

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

OCCASIONS

12 ans
d'expérience



Photo non contractuelle

Amiga 500	700*	Moniteur 10835	800*
Amiga 500+	800*	Moniteur 10855	800*
Amiga 600	900*	Moniteur 10845	1000*
Amiga 2000	1500*	Moniteur SVGA	1000*
Amiga 1200	1800*	Imprimante à poste de	300*
Amiga CD32	900*	Lecteur externe	250*

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600



S'installe
sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200*
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890*
1004	A500	1 Mo	Cip Ram	1490*
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	300*
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	300*
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	400*

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000



1018	externe	Tous	880Ko	320*
1020	externe	Tous	1,7Mo	590*
1021	interne	A500	880Ko	290*
1022	interne	A500	880Ko	320*
1024	interne	A2000	880Ko	350*

DISQUE DUR A 500

Bailler avec contrôleur l'ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo



1025	Baillier vide	OKo RAM	790*
1026	540 Mo	OKo RAM	1890*
1027	640 Mo	OKo RAM	2090*
1028	820 Mo	OKo RAM	2290*

ROM 3.1 + AMIGA DOS



1029	Pour A500/1000	720*
1030	Pour A600	780*
1031	Pour A1200	780*

MONITEUR



1032	SVGA 14"	1590*
1033	Multiscan 14" 1438	2290*
1034	Multiscan 15" 1538	2290*

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3 1/2" DF DF	10	2,40*	10	2,10*	10	1,90*
3 1/2" DF DF	10	2,90*	10	2,80*	10	2,40*

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99*
1069	Souris 300 dpi	120*
1070	Souris 400 dpi	160*
1071	Souris optique	220*
1072	Crayon souris	300*
1073	Trackball	350*
1074	Multistandard 500	200*
1075	Multistandard 600	260*
1076	Communi. joy/sticks	200*
1077	Alim. 500/600/1200	390*

CABLES

1078	Peritel	90*
1079	Midi	70*
1080	Nul modem	90*
1081	Minitel	90*
1082	Disque dur 2 1/2"	60*
1083	Disque dur 2 1/2"	70*
1084	Prolongation joystick	60*
1085	Imprimante	90*
1086	Adaptateur multiscan	150*
1087	Adaptateur peritel 1083	150*

MULTIMEDIA

SON



3001	Interface MIDI pour connecter un instrument Midi à l'Amiga. 3 ports (1 In, 1 Out et 1 Thr)	190*
3002	MEGALOSOUND Sampler en Directio 8 bits. 70KHz mono et 39KHz stéréo sur A500. 58KHz stéréo sur A1200.	190*
3003	AURA en Directio-Disk port FC/MCIA. > 60 Hz stéréo sur A1200.	890*

VIDEO

Digitaliseur 24 bits sur port // 3 entrées video (2 composées + 1 SVHS). Détection automatique du format vidéo (Pal, Secam, SVHS). Capture d'image et animation en 16 million de coul.



3004	VIDI 24 RT Résolution max 380x604	1390*
3005	VIDI 24 RT PRO Résolution max 760x604	1990*

FAX / MODEM

Livrés avec câbles + CD A-Net (logiciels de com. Internet + instal. et config.) Compatible Hayes, Fax classe 1 et 8, groupe 3. Compression de données : MNPS, CCITT V42bis. Correction d'erreur MNPA, CCITT V42. Un mois de connexion OFFERT !



3006	OUTEC 14400 bauds	990*
3007	OUTEC 28800 bauds	1490*
3008	US ROBOTIC 33600 bauds	1690*

GENLOCK



3009	MINIGEN 1 entrée et 1 sortie vidéo. 3 positions de format	790*
3009	COMPOSETE 1 entrée et 1 sortie vidéo. Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	1790*
3010	Y-C 1 entrée et 1 sortie SVHS [com posite et Y-C]. Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	2790*

GRAPHIQUE

Scanner à main en 24 bits jusqu'à 200 dpi. Affichage en HamB/24 bits sur Amiga non VGA. Fonctionne sur tout Amiga avec ROM 2104 ou Plus. Nécessite plus de 1 Mo.



3011	64 tons de gris	690*
3012	256 tons de gris	990*
3013	Couleur	2190*

TABLETTE GRAPHIQUE

L'art d'utiliser votre AMIGA de façon naturelle. Retourner le stylet pour effacer les textes ou dessins. Très grande facilité d'emploi. Précision = 0,5 mm. Sensibilité à la pression. Fourni avec driver AMIGA. Fourni avec driver AMIGA. Doc en français.

3011	ART PAD format A6	1290*
3012	ART PAD format A5	2490*

COMMANDE

Par téléphone au 43 57 96 18
Par fax au 43 57 10 01
Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre.

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590*
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490*
PHOTOGENICS VF	590*
SCENARY ANIMATOR	590*
LIGHT WAVE 3.5	1990*
POV RAY 2.2 VF	300*
PAINTER 3D	290*
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490*

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199*
SCALA MM 211	790*
SCALA MM 400	1490*
IMAGE VISION	749*
CINEMORPH	290*
MUSIC X.2.0	349*
AUDIO SCULPTURE	250*
OCTAMED 6.0 VF	690*

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390*
TURBO CALC 3.5	490*
D. OPUS 5.12 VF	690*
WORDWORTH 5	690*
TURBO PRINT 4.0	560*
DIRWORK 2.1 VF	590*
DIOWLO BACKUP 3.2 VF	580*
ASIM CDFS	490*

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990*
DEVPAK 3.5 VF	990*
BUTZ BASIC 2.1	480*
GP FAX 2.346 VF	730*
HSF BASIC 2.5 VF	1190*
MODEM TUTORIAL VF	250*
MUI 3.3 VF	400*
POWER COPY 3 VF	349*

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13	99*	Pro video club	299*
Aminet set 3	199*	Amiga CD 3	99*
Magic Publisher	299*	Workbench Enhancer	219*
X-Point 4.0	349*	Hotlist 6	199*
Mods Anthology	219*	Anime Babes	249*
Amiga Tools 4	199*	3D GFX	249*
Workbench Design	219*	Scene Storm	199*
Magic WB Enhancer	219*	Wave of Clapart Plus	199*
Scene Storm	219*	Gateway 2	99*
		Tools unlimited	149*
		Light Room 3	399*
		LSD 3	149*

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99*	Fresh Fonts 2	149*
Assassins 1	119*	Giga PD 3	249*
Amos CD 2	189*	Animations CD	249*
Textures	249*	Deutsch ed. 2	99*
The Epic Club	199*	World of elpard	249*
Meeting Pearls 3	99*	Imagine CD	349*
Magic illusions	99*	Amiga Tools 3	219*
Euroscene 2	99*	UPD Gold	199*
		GFX Sensations	249*
		Pro Back 2	129*

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

PRIMAL RAGE	TRACK SUIT MANAGER 2
CHAOS ENGINE 2	FIGHTING SPIRIT
SHOGUN WORLD OF SOCCER 95/96	SLAM TIT
ALIEN BREED 3D 2	THE SPIRITS LEGACY
WORLD GOLF	STAR CRUSADER
TIN TOY ADVENTURE	BLACK RIVER
TOURING CAR CHALLENGE	NEMAC IV
THE MOVIE	EMILE
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	LEGEND (AGA)
	HUMANS 3
	VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - ÉROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tel. : _____ Fax : _____

Mon ordinateur : _____

Mon logiciel : _____

Mon livre : _____

Mon autre : _____

Dispositif ou ref. : _____

Quantité : _____ Prix : _____ Montant : _____

Ci-joint le CCP / Ci-joint la carte bleue datée d'expiration : _____

Ci-joint le club AMIE Date : _____ Signature : _____

Tous nos prix sont TTC + modifications sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Alien breed 3D 2 : The killing grounds

Term 17

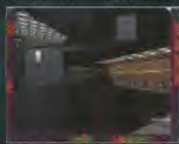
Le jeu le plus attendu de l'année, et sans doute le meilleur, c'est la suite de l'extraordinaire Alien breed 3D : l'Amiga est en passe de faire nettement mieux que Doom et ses clones sur PC...

Réprenant le principe du premier épisode de la série, *Alien breed 3D 2* continue là où s'arrête le premier épisode, mais le principe reste le même : passer les niveaux en récupérant divers bonus, armes, etc. en dégageant le maximum d'ennemis et en trouvant le plus de passages secrets possibles. Mais la ressemblance s'arrête là, puisque de nombreuses technologies logicielles ont été mises en oeuvre pour faire de *Ab3d2* le meilleur jeu d'action jamais sorti sur Amiga. Tout d'abord, il y a les effets de sources lumineuses : tirer une roquette pour voir le tunnel, jusqu'alors sombre, s'éclairer sur son



L'action 3D sur Amiga.

passage... Ensuite, il y a plein de nouvelles armes, plein de nouveaux ennemis encore plus beaux (ou plus moches, c'est affaire de goût), une carte automatique, de nouveaux



Pleins de nouveautés en perspective.



Une rencontre pas très sympathique.

sons et de nouveaux niveaux aux looks variés et particulièrement prenants. Au total, ce ne sont pas moins de 16 d'entre eux qu'il vous faudra parcourir pour terminer l'aventure, et il y a même un éditeur de niveaux pour les plus tentés... On ne sait pas encore s'il sera possible de jouer à plusieurs, mais il n'y a pas de raison !

FINALISATION



Prévu pour : A1200

World golf

Apex System

Etes-vous prêt pour relever le défi sur l'un des cinq plus prestigieux parcours de Golf mondiaux ? Oui ? Hé bien ça tombe bien, Apex system a reproduit ces terrains sur son dernier jeu : World golf.

Vous pourrez ainsi vivre chez vous, en direct, la tension extrême qui règne sur les parcours de golf, lors des compétitions. Il existe 3 modes de jeu. Vous pourrez, dans un premier temps, vous



Est-ce qu'il me ressemble ?

entraîner afin de bien connaître à fond les terrains. Une fois que vous serez bien au point, essayez le mode "tournoi". Vous affronterez alors jusqu'à 64 joueurs... simultanément. Dans ce mode, comme dans le mode entraînement, 4 participants peuvent être des humains, des copains quoi.

Enfin, si vous avez une petite peur, vous pourrez goûter aux joies du mode "déli", qui permet de s'affron-



3 modes de jeu sont disponibles.

ter à deux, mais pour de l'argent. L'écran du jeu est des plus classiques, le terrain est vu de dessus, sur les trois quarts de l'écran. En bas se trouvent diverses indications, comme le club que vous utilisez ou bien la puissance et l'effet que vous donnez à la balle.

Le peu que nous avons vu du jeu ne semble pas très emballant... Les graphismes sont très simplistes et peu colorés. Le seul intérêt se trouve dans la possibilité de jouer à quatre sur le même Amiga. Bref, un jeu à priori bien décevant.

FINALISATION



Prévu pour : tous les Amiga



Viens faire un trou sur mon gazon.

ODYSSE



**Le Salon du Numérique, de l'Internet
et du Multimédia**

PC • MAC

- Multimédia • Éducatif • Culture • Ludique • Gestion personnelle
- Productivité personnelle : traitements de texte/tableurs/agendas • Simulation
- Loisirs • Encyclopédies • Voyage & Découverte • Network Computers • Micro-ordinateurs
- Multimédia • Cartes son et vidéo ...



15 - 16 - 17 NOVEMBRE 96
CNIT - PARIS LA DÉFENSE

Organisation : INFOPROMOTIONS - 97, rue du Cherche-Midi - 75006 PARIS
Tél : 33 (1) 44 39 85 00 - Fax : 33 (1) 45 44 30 40
3617 INFOPROMOTIONS - E-MAIL : Info@infopromotions.fr

Spherical worlds

Matted 4/Neo

Voilà un jeu d'action-réflexion inattendu et particulièrement prenant. Préparez-vous, ça va rouler !

L'espace et les méchants aliens qui pourraient en provenir semblent être une source d'inspiration inépuisable pour les développeurs. Et en plus, on aime ça... Voilà donc un nouveau jeu basé sur l'espaace, dans lequel de méchants aliens attaquent une gentille colonie terrestre qui ne leur avait rien fait. N'écoutez que votre courage, vous envoyez des droïdes de combat en forme de boule directement dans le vaisseau-mère des ennemis... Et, ô surprise, les ennemis se défendent eux aussi à coups de droïdes ! En plus, ils ne sont même pas capables d'organiser une véritable défense et d'éradiquer votre pòvre petit droïde isolé, et vous attendent sagement dans des niveaux de plus en plus longs et de plus en plus dif-

ficiles à passer.

Mes belles armes, qui veut mes belles armes !

Heureusement, les niveaux sont remplis de différents bonus (vie supplémentaire, énergie, clés et... crédits !) qui vous permettront, entre deux niveaux, de passer chez le marchand et de récupérer des missiles à têtes chercheuses, un scanner de terrain et tout un tas d'armes dévastatrices aux talents divers. Ainsi, si votre petite mitrailleuse suffit pour les deux ou trois premiers niveaux, il faut rapidement acheter une foreuse laser qui permettra d'ouvrir des passages dans certains murs (et pas uniquement pour récupérer des bonus supplémentaires, c'est une "arme" indispensable à votre progression), et vous aurez toujours l'utilité d'un lance-flammes à courte portée dévastateur, d'une arme de protection multidirectionnelle ou encore d'armes à tir ricochant pour éliminer vos ennemis sans prendre trop de risques.

Réfléchissez...

Mais le jeu ne se limite pas à un bête "je-

dégomme-tout-et-ça-me-permet-de-passer-au-niveau-suivant". Non, il faut pour cela trouver des clés, certaines ne permettant d'ouvrir que certaines portes, etc. Pire encore, dans certains cas, quand vous devrez prendre un téléporteur pour avancer et que vous savez que vous serez très



Houlà, mais on m'attend !

attendu (pour ne pas dire "accueilli"), il peut être judicieux de nettoyer le terrain à l'avance à l'aide de quelques missiles à tête chercheuse... De plus, la difficulté est particulièrement bien dosée, et le jeu en lui-même est particulièrement long. En fait, dans l'idée, *Spherical worlds* rappelle beaucoup la série des *Crusader* sur Pc : on réfléchit un peu (mais pas trop) et on dégage son chemin à grand renfort de flingues et d'explosions. Au sujet des explosions d'ailleurs, notons que celles de *Spherical worlds* font partie des plus belles qu'il nous ait été donné de voir sur Amiga, puisqu'il s'agit de digitalisations de volutes de gaz qui prennent feu. Et si graphiquement *Spherical worlds* ne casse pas vraiment des briques, il reste tout à fait mignon, et surtout il tourne sur tous les Amiga 1 Mo. Un autre point important de ce jeu, c'est la gestion des déplacements de votre droïde. Ce dernier est en effet très sensible au terrain sur lequel il roule, peut faire des embardées, glisser en plein milieu de vos ennemis, et risquera de se faire avaler par l'espaace (on y revient) si vous le faites rouler trop près d'un trou ou sur une dalle déjà fébrile.



Rapide la sale bête !



Ça, c'est l'ennemi...



Et ça, c'est vous !



La vitesse et la maniabilité du droïde dépendent du revêtement.



Tout pour dépenser vos crédits.

De la souplesse

Vous l'aurez compris, il faut beaucoup de doigté pour piloter votre petit droïde dans certains niveaux particulièrement fournis en pièges, trappes, mines déposées par vos ennemis, et autre couloirs surplombant le vide intersidéral. Mais ce n'est pas tout, puisque chacun des ennemis que vous rencontrerez (et ils sont nombreux) vous attaquera d'une manière bien spécifique qu'il vous faudra apprendre à contrer. Ainsi, certains n'ont rien de mieux à faire que venir droit sur vous et d'exploser à votre contact (certains sont d'ailleurs très forts à ce petit jeu), d'autres posent des mines tandis que vous devrez éviter les tirs de leurs petits camarades. Ce qui rend les choses encore plus difficiles, c'est que l'écran de jeu n'est pas carré, mais rectangulaire, et que vous avez une bien moins bonne visibilité vers le haut ou le bas que vers la droite ou la gauche : avancer et reculer régulièrement est alors la seule façon de s'en sortir. Graphiquement, *Spherical worlds* est assez mignon, mais la représentation du terrain par dessus n'offre pas de grande possibilités. Heureusement, de jolies images ou animations en 3D viennent égayer et reposer vos yeux entre deux niveaux. A noter



Attention, ça va vite, très vite...

également, un petit jeu à l'intérieur même du jeu, qui vous met aux commandes d'un vaisseau spatial devant éviter des obstacles dans un tunnel et récupérer des boules d'énergie au passage. Amusant, mais sans plus... On regrette cependant qu'au niveau sonore, on soit limité aux tirs et aux explosions pendant le jeu et que la superbe musique ne soit réservée qu'aux écrans de présentation ou d'achat de matériel.

Capitalisez

Il n'est pas possible de sauvegarder en cours de partie, mais cela peut s'avérer être un avantage, puisque le jeu vous donne un code qui correspond au dernier niveau que vous avez passé (attention, niveau ne veut pas dire tableau !), mais qui prend également en compte les armes en

votre possession. Vous ne recommencez donc pas le jeu à zéro, et il suffit souvent de réussir à passer un des tableaux du niveau pour pouvoir accéder à l'écran d'achat et améliorer votre vaisseau. En clair, si vous avez du mal à passer le premier tableau d'un niveau, pas de panique, mais essayez plutôt de savoir de quelle arme vous avez vraiment besoin (genre le lance-flammes) pour y arriver facilement, et débrouillez-vous pour accumuler suffisamment de crédits pour l'acheter au niveau précédent. Même si vous perdez, comme vous gardez toutes vos armes, vous devriez finir par vous en sortir...

Gem



On m'appelle passe-murailles !

AMIGA 1 Mo

Action/Réflexion

GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	18
SON	16
DURÉE DE VIE	19

Nombre de Joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, manuel allemand

Nombre de disks : 3

Disponible sur : -

90%

Tin toy, the house of fun adventure

Mutation

Aider un gentil pantin à redonner le sourire à des milliers d'enfants privés de leur parc d'attraction, victime d'un sortilège maléfisant, tel est le défi que vous propose ce petit jeu fort sympathique..

Laissez-moi vous présenter *Tin toy*. Ce gentil personnage, tout droit sorti d'un dessin animé, est un pantin doté de pouvoirs magiques. Dans son pays, tout le monde il est beau, tout le monde il est heureux... Jusqu'au jour où le grand méchant clown jette un sort maléfique au pays tout entier : depuis, le monde de Tin est sans dessus-dessous. Par exemple, les tomates n'hésitent pas à attaquer les gens, les poires se prennent pour des guerriers invincibles, et la moindre abeille attaque avec acharnement... Bref, c'est un bazar épouvantable, et vous êtes le seul, M. Toy, à pouvoir rétablir la situation.

Un jeu on ne peut plus classique

Vous l'aurez compris, vous allez incarner Tin toy et le guider à travers le pays magique afin de rétablir le bon ordre des choses. Le scénario un poil original, vous emmènera à travers 20 niveaux différents. En revanche, le style, lui, est des plus classiques : Tin évolue dans un décor en deux dimensions avec un scrolling multidirectionnel sur plusieurs plans. Ainsi, vous aurez un dégradé de couleurs en tout dernier plan, suivi d'un dessin en deux couleurs, l'endroit où se déroule l'action, et enfin des objets qui passent par-ci par-là pour donner une impression de profondeur. Tout cela

"glisse" parfaitement et sans à-coups. Les graphismes sont très colorés, et collent parfaitement avec l'univers enfantin du jeu. Sans être extraordinaires, ils procurent une certaine atmosphère des plus appréciables dans l'action.

Des armes rigolotes pour tout péter

Comme tout jeu d'arcade classique, vous aurez à exploser un certain nombre de monstres pour progresser dans votre quête. Des tomates, des poires, des abeilles, etc.



Bienvenue, suis-nous...

C'est pour cela que notre ami Toy dispose de toute une palette d'armes, ou plutôt de pouvoirs magiques. Son premier talent ? La faculté de lancer des étoiles. Classique, mais cette arme n'étant pas limitée, elle pourra tout de même monter en puissance, et lui sera malgré sa faible puissance d'un grand secours quand des hordes de tomates mal farcies lui sauteront dessus. Tin étant un peu magicien, il dispose d'un couvre-chef adéquat. Ainsi, et toujours grâce aux pouvoirs magiques qui lui ont été conférés, il réalisera avec brio l'un des tours les plus vus au monde... Le chapeau de Tin, son galarin pourra également prendre vie et dévorer tout sur son passage, pendant que notre héros siégera tranquillement dessus. Autre petit tour bien pratique pour passer certains trous relativement importants ou bien pour aller rechercher un bonus très haut perché, l'ami Tin peu se gonfler à bloc et ainsi décoller dans les airs. Enfin, quand tout va vraiment mal, il peut se transformer en une tornade reten-

tissante, qui, le protégeant, lui permettra de franchir maints obstacles.

Tous ces super-pouvoirs son bien sûr limités, mais vous pourrez collecter de-ci de-là, des petites pastilles qui vous permettront de regagner tel ou tel pouvoir. Dans le même ordre d'idées, des petites étoiles sont placées à des endroits parfois assez scabreux, et vous permettent de récupérer des points, tout comme les pastilles améliorent votre arme de base, et les bidons d'huile, récupèrent de l'énergie. Car rappelez-vous, Tin est un pantin, et un pantin, ça rouille. Enfin, il paraît. En fait, *Tin toy* est un bon petit jeu. Les graphismes sont mignons, le jeu bien réalisé, l'animation est fluide. Bref, il dispose de tous les ingrédients pour faire un hit. Mais, parce qu'il y a un "mais", un



dans le monde merveilleux de Tin toy...

hit d'il y a dix ans... Car des shoot'em up à scrolling horizontal et multidirectionnel, on en a vu passer quelques uns sur Amiga, et *Tin toy* n'apporte pas grand chose de nouveau au genre. Autre point : le jeu nécessite une machine Aga pour fonctionner. C'est bizarre, car les graphismes ne sont pas d'une richesse de couleurs extraordinaire.

Cappa



Ouloup ! Tin bubulle.

AMIGA Aga

Arcade

GRAPHISME	17
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : manuel en anglais
Nombre de disques : 2
Disponible sur : -

88%

Tilemove

Claw design

Vous raffoiez des énigmes, des puzzles et plus particulièrement de ceux que vous montez en déplaçant des tuiles ? Alors, et seulement alors, Tilemove est fait pour vous...

C'est l'histoire de quelques allemands qui auraient un Amiga, qui auraient quelques notions d'Amos et l'esprit tordu... Nos amis teutons décident de faire un jeu avec ce langage passionnant, mais restreint, qui a fait la gloire de notre machine, et voilà qu'ils enfantent *Tilemove*. Principe du jeu : bouger des tuiles pour les faire correspondre les unes avec les autres et former un dessin. En bref, il s'agit d'un puzzle assisté par ordinateur ! A première vue plutôt sympa, non ?



Plus facile qu'il n'y paraît.



Bien plus difficile qu'il n'y paraît.

Et Tilemove fût

Vous voilà donc, paddle en main, à sélectionner une tuile, puis à la déplacer de façon à ce que toutes les tuiles forment une image. Inutile de vous rappeler votre première impression quand vous avez ouvert un puzzle, et que pour amuser la galerie, votre petite soeur avait arraché puis jeté l'image qui vous indiquait à quoi devait ressembler le puzzle au final : aïe, aïe, aïe... Ça vous donne déjà une petite idée de la difficulté, non ? Mais rien que comme ça, ce serait trop simple, donc il faut le faire dans un temps limité. Histoire de corser encore un peu la difficulté, vos tuiles, dont on ne fait que deviner l'image qu'elles pourraient créer, sont dispersées à qui mieux mieux au beau milieu de dédales de couloirs et le résultat, c'est un véritable labyrinthe ! En plus, elles ne se déplacent pas une case par une case, mais continuent dans la même direction jusqu'à ce qu'un obstacle le bloque. Et juste pour le fun, et parce qu'Amos le permet, on va même vous ajouter une petite couche de difficulté : des bonus, malus, dalles électriques, pièges, téléporteurs et autres petits plaisirs du même acabit. Et bien entendu, rien de tout cela n'est paramétrable. Impossible donc d'arrêter l'horloge pour découvrir le terrain avant de se lancer.



Les options s'arrêtent à cela.

Et le plaisir fût gaché

En conséquence, ce jeu, plutôt agréable et titilleur de neurones de prime abord, commence par être un casse-tête, mais finit rapidement par casser autre chose situé nettement plus bas, sous la ceinture. On regrette vivement de s'être laissé embarquer dans cette galère. La seule fantaisie de nos amis germains : la possibilité de choisir entre la musique et les sons, et le fait que les 100 puzzles proposés se déroulent dans trois types d'environnement : antiquité (des vieux murs de pierre), enfant (des légos colorés) et futur (genre vaisseau spatial). Il y en a même d'invisibles ! Enfin, heureusement, ils ont quand même prévu un système de codes qui permet de recommencer au niveau auquel vous avez perdu. Ceci étant, ce n'est pas du tout mauvais, et les véritables amateurs de puzzles se plairont à jouer à *Tilemove*, d'autant que c'est assez mignon, mais on regrette quand même le manque d'options de paramétrages individuels qui auraient permis à tout un chacun de se faire plaisir sans avoir à se cogner la tête contre les murs de dépit.

Gen

AMIGA 1 Mo	
Réflexion	
GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	13
SON	14
DURÉE DE VIE	19
Nombre de joueurs : 1	
Installable sur disk dur : oui	
Langue : anglais	
Nombre de disques : 3	
Disponible sur : -	

88%

Toujours autant de succès pour cette rubrique d'entraide des lecteurs de Dream. Ah, ça fait chaud au cœur de voir que la communauté Amiga est toujours aussi sympathique...

Les questions

Voici les questions du mois. Afin de s'y retrouver, nous demandons aux personnes qui répondent gentiment, d'être encore plus gentil en précisant la référence de la question dans leur courrier. Merci.

Beneath a steel sky



33-01 Aidez Patrice qui est bloqué dans *Beneath a steel sky* : après avoir utilisé le câble et l'ancrage en grappin et être entré dans les bâtiments de sécurité, il arrive à prendre le buste mais ne sait pas quoi faire ensuite (comment débloquent l'ascenseur par exemple).

King quest 6

33-02 Dans *King quest 6*, Ruddy ne sait pas comment faire avec l'araignée sur l'île des merveilles. Quelqu'un saura-t-il lui donner la solution ?

Spiris legacy



33-03 Dans *Spiris legacy*, Ruddy, toujours lui, n'arrive même pas à trouver une épée dès le début... Alors, que doit-il faire ?

33-04 Enfin, Ruddy n'arrive pas à se téléporter ni à faire sauter la porte qui mène à

la passerelle du vaisseau rebelle Elasi... Aidez-le !

Goblins 2

33-05 Nicolas est bloqué au niveau deux dans *Goblins 2*... Il n'arrive pas à prendre le ballon dans l'arbre aux horloges, car un gamin lui prend à chaque fois... Oh c'est pas gentil ça. Alors, qui sait comment mettre une bonne raclée à ce sale gosse ?

Goblins 3

33-06 Christophe, lui, est bloqué dans *Goblins 3*, mais pas au niveau trois. Dommage. Bref, sur la tête du Géant, il ne sait pas quoi faire après avoir tapé sur la tête des poux. Quelqu'un a-t-il du Para en réserve pour l'aider ?

Star trek, 25th anniversaire

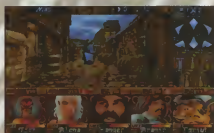


33-07 Sébastien est bloqué à la fin du jeu *Star trek, 25th anniversaire*. A la fin du jeu il ne parvient pas à venir à bout de la réplique de l'Enterprise, si un magicien de l'octet sait de quelle manière rendre l'Enterprise invulnérable, il lui en sera reconnaissant...

Oscar

33-08 La sœur de Sébastien aimerait savoir s'il existe un moyen pour avoir des vies infinies ou de l'invulnérabilité dans *Oscar et Brian le lion* (c'est marrant, toutes les sœurs jouent aux mêmes jeux... La mienne adorait en plus *Bubble bobble*...)

Ishar 3



33-09 J. M. est bloqué dans *Ishar 3*. Bien qu'ayant pris la porte temporelle de chez Fulsus le magicien, il se retrouve un peu paumé dans la forêt, en rencontrant un

raton laveur... Comment aider le raton laveur ? Qui a-t-il donc à faire dans cette forêt, et comment entrer dans le palais ?

Ishar 2

33-10 Toujours dans la série des *Ishar*, c'est Thierry qui est bloqué à l'île d'Akeer, dans *Ishar 2*. Comment ouvrir les deux dernières portes, qui restent closes malgré tous ses efforts ? Où sont donc les deux derniers crânes ? Et où trouve-t-on les recettes des différentes potions ? Si un baroudeur d'*Ishar* nous lit, qu'il se fasse connaître.

Fury of the furies



33-11 Sébastien aimerait savoir comment passer le troisième niveau du lagon dans *Fury of the furies*.

Dungeon Master

33-12 Dans *Dungeon Master*, le même Sébastien voudrait savoir quel objet est à poser pour passer les point blancs et bleus. Il a essayé tous les objets en sa possession, mais n'a pas réussi. Qui connaît celui qu'il a oublié de prendre ?

Les réponses

Ishar 2 (ref 32-16)

Antivertige : une griffe de gargouille + un édelweiss.

Levitatie : une huile de salamandre + une toile de mygale + un champignon noir.

Réveil : un pissenlit + un gui séché + deux cervelles de rats.

Maupiti Island (ref 32-09)

Il faut être à la plage nord à 3h00 du matin et fouiller la masse près du rocher au milieu. Attention ! ce n'est pas le rocher qui se trouve sur la plage mais celui que l'on distingue à peine dans l'eau.

Monkey Island II (ref 32-11)

Pour récupérer un habit de Largo, il faut avoir le sceau, que tu trouves près de la blanchisserie. Ensuite, il faut aller aux marécages et prendre de la boue avec le sceau. Dans la chambre de Largo, il faut placer ce sceau sur la porte après l'avoir fermée. Se cacher à gauche et attendre.

DREAM GAMES

Rue Duwez, 9 - 7500 Tournai - Belgique
Tél/Fax : 19 32 69 22 65 46 (France) - 069/22 65 46 (Belgique)

**LE PREMIER CLUB FRANCOFONE D'ECHANGES DE JEUX MICRO PAR CORRESPONDANCE
VOUS PRESENTE SES DERNIERES NOUVEAUTES SUR AMIGA :**

ALIEN BREED 3D II - THE KILLING GROUNDS AGA, BREATHEAS AGA VF, COLONIZATION VF, DUNGEON MASTER 2 AGA VF, EXTREME RACING AGA, KING'S QUEST VI VF, LORDS OF THE REALM VF, AGA, PINBALL PRELUCE, SLAM TILT, SPERIS LEGACY AGA, SUPER SKIDMARKS, SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA, SUPER TENNIS CHAMPS, TOTAL FOOTBALL, UFO VF AGA, UNIVERS VF, WORMS ET DÉS LORS SORTIE : 7TH SWORD OF MORGAN, ATTACKER, BLACK VEIL, CAPITAL PUNISHMENT, CHANGEOUS, KICK OFF 96, LIMBO OF THE LOST, NEMAC IV, PRIMAL RAGE, STREET RACER, SWITCHWORLD, TFX, XP8

**60 FF/320 FB par échange
Frais de port compris !!!**

LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ, VOUS RECEVREZ LE JEUX DE VOTRE CHOIX. ENSUITE, VOUS POURREZ LE RENVOYER AU BOUT D'UN MOIS MAXIMUM (OU PLUS VITE SI VOUS LE DESIREZ) AFIN DE L'ECHANGER CONTRE UN AUTRE JEUX QUE VOUS AUREZ CHOISI DANS NOTRE LISTE CONSOMMATEUR RENVOIE A JOUR ET COMPRENANT PLUS DE 100 TITRES (LES MEILLEURS JEUX DE CES 2 DERNIERES ANNEES).

**Prix de l'inscription :
300 FF / 1800 FB**

**INSCRIVEZ-VOUS VITE EN ECRIVANT A :
DREAM GAMES 9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI**

**DREAM GAMES. c'est également la
vente en magasin et par correspondance !**

Important : il n'est pas nécessaire d'être membre du club pour nous acheter des jeux !!!

ALIEN BREED 3D II - THE KILLING GROUNDS AGA	219 F / 1499 FB
ALIEN BREED 3D II AGA	249 F / 1499 FB
ALIEN BREED 3D II - THE KILLING GROUNDS AGA	249 F / 1499 FB
ATMOSPHERE RGA	183 F / 1099 FB
BREATHES RGA	85 F / 499 FB
CARNAL SODDER 2 - doe VF	169 F / 999 FB
OILS ENGINE 8	95 F / 1599 FB
CHUCK ROKK 2 - doe VF	85 F / 499 FB
COLONIZATION - (Jeu en français - manuel en anglais)	135 F / 799 FB
CRYSTAL DRAGON	169 F / 999 FB
DELPHINE CLASSIC COLLECTION	199 F / 1199 FB
DESERT STRIKE	135 F / 799 FB
DRAGONSTONE - doe VF	85 F / 499 FB
EXILE RGA	235 F / 1599 FB
FERRIS RGA	95 F / 1599 FB
FIELDS OF GLORY (Jeu en français - manuel en anglais)	139 F / 799 FB
FORMULE 1 GRAND PRIX	139 F / 799 FB
GLOOM DEUXE (80000 / 2 de me de ram +)	219 F / 1599 FB
GUARDIAN RGA	119 F / 699 FB
HEIMDAL RGA	85 F / 499 FB
HELP ! (SUPER COMPI)	199 F / 1199 FB
HENRY WHITE SPOOKER	135 F / 799 FB
KICK OFF 5 EUROPEAN CHALLENGE RGA	135 F / 799 FB
PIABRU SUDRE R300 OU ORA800	219 F / 1599 FB
PREMIER MANAGER 5	135 F / 799 FB
RONDUI RGA	149 F / 899 FB
SERBIE WORLD OF FOOTER EURO 96 VF	219 F / 1599 FB
SHADOW FIGHTER RGA	199 F / 1199 FB
SKELETON KREW - doe VF	85 F / 499 FB
SLAM TILT RGA	219 F / 1599 FB
SPERIS LEGAT RGA - doe VF	95 F / 1599 FB
SUPER SKIDMARKS	169 F / 999 FB
SUPER STREET FIGHTER II TURBO RGA - doe VF	219 F / 1599 FB
SUPER TENNIS CHAMPS	199 F / 1199 FB
THEME PARK VF RGA	169 F / 999 FB
TOTAL FOOTBALL	95 F / 1599 FB
UFO (Jeu en français - manuel en anglais)	139 F / 799 FB
UNIVERSE VF	135 F / 799 FB
YINCOOP (RGA) 95 F / 1599 FB	219 F / 1599 FB
WITCHBOW (RGA) 95 F / 1599 FB	199 F / 1199 FB
XP8 RGA	219 F / 1599 FB
ZOO L - doe VF	119 F / 699 FB

Pour tous renseignements complémentaires sur le club ou les jeux à la vente, n'hésitez pas à nous écrire, nous téléphoner ou nous rendre visite : nous sommes ouverts tous les jours de 10H30 à 19H30.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom
Adresse
CP - Ville tel.
☐ Je désire recevoir GRATUITEMENT ☐ la liste club ☐ la liste magasin
☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :
Titre Quantité Prix Unitaire Total
Frais de port : 1=80 fb / 2=100fb / 3=120fb
1=25 ff / 2=30ff / 3=35ff
Mode de paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat Postal Contre Remboursement +60fb / 30ff
Total Général

Après l'animation, sortir et revenir dans la chambre. Fermer la porte et prendre le ticket que tu amènes au blanchisseur. Voilà !

Indy & the last crusade (ref 32-12)

Pour faire sortir le père d'Indy, il faut avoir récupéré la trophée dans le bureau où se trouve le chien (pour s'en débarrasser, lui donner le sanglier rôti pris dans la cuisine), puis prendre le trophée sur le classeur. Ouvrir aussi le tiroir et prendre le laissez-passer. Dans la cuisine, utiliser le trophée sur le robinet. Sortir, aller dans le hall, prendre le corridor, utiliser l'uniforme gris, sortir, continuer dans le couloir, tourner à gauche puis à droite. Monter les escaliers, avancer jusqu'à Biff. Donner le trophée à Biff, le frapper. Avancer vers le dernier garde en bas à gauche (réponse 3, 2, 3). Continuer et remonter dans la pièce tout au bout du couloir. Sur le chandelier, ramasser la clef argentée. Sortir et remonter le couloir jusqu'en haut. Aux trois portes, utiliser la clef argentée sur celle où il y a des fils au dessus. Entrer, le père d'Indy est là. Sortir dans le couloir et attendre qu'un garde arrive (réponse 1). Sur la chaise où est assis Indy, tirer la chaise plusieurs fois jusqu'à positionner le trait au sol, au milieu des deux chaises. Poussez l'armure, et après vous être libéré, poussez la statue de gauche de la cheminée et sortir par la cheminée.

Indy atlantis (ref 32-12)

Dans les grottes où il y a le coffre : ouvrir le coffret, utiliser l'orichalque dans le coffre, le refermer. Nord. Regarder par le trou. Parler à Sophia : "Je vais te pousser dans le trou - de toute façon tu ne passeras pas - je voulais juste dire qu'il était très étroit - Avec un peu de chance tu devrais passer". Utiliser le levier, utiliser le poisson d'Ambre. Parler à Sophia : "Je peux t'emprunter ton collier quelques instants - je crois qu'il brouille le détecteur d'orichalque - il faut le cacher - Nur-ab-sal est un roi puissant - je vais le mettre dans une boîte en or". Nord. Monter les escaliers. Nord, est. Utiliser le poisson d'ambre. Utiliser la membrane sur le mur. Ouvrir la porte et entrer dans le passage.

Theme park (ref 32-18)

Pour se faire beaucoup d'argent, il faut que tu mettes beaucoup de sel dans les frites afin que les gens aient soif et qu'il achètent de la bière. Pense aussi à mettre moins de coca dans les verres et à compenser par des glaçons, ainsi tu feras des économies... Il faut aussi augmenter le taux de caféine dans le coca, ce qui énerve les visiteurs et ainsi ils resteront sur les manèges plus longtemps (ben dis donc, faudrait pas que monsieur Disney apprenne ça, sinon il va faire pareil à Marne la Vallée... Ah ? Il le sait déjà... Zut !).



Si vous êtes perdus au fin fond d'un univers inquiétant, plutôt que de passer des nuits blanches et sécher les cours le lendemain, jetez donc un coup d'œil à notre rubrique "trucs et astuces".

Super Street Fighter II Turbo

Voici quelques coups cachés pour ce super jeu de baston deux qui va vite, et qui réduit considérablement la durée de vie de votre joystick (H : Joystick en haut, BD : joystick en bas à droite, etc. (2) = attendre 2 secondes).

Fei-Ling : BG(2) HD + pied

Dee Jay : BG(2) + Pied

Ken : B BD D + pied

HD B BG G + pied

HG B BG G + pied

Ryu : H B BG G + Pied

Hihsalm : H BG + Pied

H BD + Poing

E. Honda : G BG B BD D HD + poing

Chun-Li : BG (2) HD + Pied

Blanka : G(2)D + Pied

B(2) H + Pied

Vega : B(2) + pied puis poing

Sagat : B BD D + Pied

M Bison : G(2)D + Pied

Balrog : Les trois boutons, coup de pied (2)

SlamTilt

Le meilleur jeu de flipper jamais réalisé, toutes plates-formes confondues... Et bien il est sur Amiga, bien sûr ! Voici donc de nouveaux petits codes pour agrémenter le jeu (à taper en mode QWERTY).

RADIOACTIVE : Change la couleur des tables : palettes différentes...

LONG PLAY : Permet d'avoir 5 balles au lieu de 3.

STONED : La balle bouge de façon bizarre.

ARCADE ACTION : Active les séquences vidéo.

WIPEOUT : Remet les scores à zéro.

Essayez également : KOTTEN, WHIPLASH, IAIN, DANIEL, BARRY.

Alien 3

Sans se faire une coupe à la Ridley Scott, un peu comme un certain camarade appelé sous les drapeaux, explosez donc les aliens méchant pas beaux de ce superbe jeu qu'est Alien 3D. Si vous bloquez à un niveau, il suffit d'appuyer sur la touche de fonction 10 (F10) pour automatiquement passer le niveau.

Theme Park

Pour avoir plein de brouzouf comme mon-

sieur Disney, il faut entrer le nom Mark Lampart, et le prénom Markl. Ainsi si vous appuyez simultanément sur C et la flèche vers le bas, vous aurez plein de sous-sous. Pour avoir toutes les boutiques etc. tapez Shift et Z, Alt et Z et Ctrl X. Attention aux claviers QWERTY !

Lotus Challenge 2

Voilà un bon jeu qu'il est bien... Alors si vous voulez gagner à tous les coups, tapez turpentine à l'endroit où vous entrez habituellement les mots de passe.

Lotus Turbo Esprit Challenge

La suite du retour du fils de la voiture qui va vite... Pour se qualifier sans difficulté, tapez à la place du nom du premier joueur : "FIELDS OF FIRE" et à la place du nom du deuxième joueur "IN A BIG COUNTRY". Pour accéder au shoot'em up, les noms à utiliser seront : "MONSTER" et "SEVENTEEN"

Maupiti Island

Voilà quelques trucs pour vous aider à aller un peu plus loin dans ce superbe jeu d'aventure. Allez devant la maison de Maguy, qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti, et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard.

Dans cette pièce, trouvez l'aquarium. Et quelle surprise ! Une cachette. Fouillez la, et vous découvrirez un écran qui ne s'ouvre que par un code secret (allez, on vous le donne : 453352). Vous verrez dans cet écran des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste : 154236.

Revenez à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez le code qui est glissé dans le fillet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 2h du matin.

A cette heure, rendez vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous auriez une mauvaise surprise.), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche.

Si c'est le bon, vous trouverez le médaillon de Juste, qui est maintenant mort. Ouvrez le médaillon avec le deuxième code (154236). Maintenant, allez du côté du puits et mettez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la corde autour de l'arbre devant vous. De nouveau, vous êtes libre jusqu'à 16 heures.

Attention, il faut que vous soyez devant le puits avant 16 heures de façon à entrer à

16 heures justes dedans.

Dans le puits, appuyez sur la pierre à droite de la grille, et entrez dans le passage. Dans les béditiers, la démarche est un peu complexe, et pour aller plus vite dans notre description, le béditier avec trois mesures d'eau s'appellera B3, celui avec cinq B5 et celui avec 8, B8.

Ainsi, tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, mettez B5 dans le béditier le plus à gauche surmonté d'un "I", tournez B3, prenez B8 et mettez B3, tournez B3 et répétez l'action, tournez B3 et remettez B8 dans B3, mettez B3 dans le béditier surmonté d'un "II". Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des béditiers et tournez-le. Miracle, des mécanismes ouvrent un passage secret.

La dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire, très complexe si vous n'avez pas fait autant de recherches que pour venir ici tout seul... A vous de jouer ! Rappel : Code de l'écran : 453352. Code du médaillon de Juste : 154236.

Voici également les réponses aux questions de la fin :

1 Révolutionnaire	2 Sue
3 Anita	4 Personne
5 Marie	6 Trafiquants d'armes
7 Asmera	8 Roy
9 Perruque	10 Luvie
11 Morte	12 Autre
13 Chris	14 Arbre
15 Roy	16 Livres
17 Décodeur message	18 Diano
19 Vent	

After the War

Pour être invulnérable au niveau 1 de ce jeu génial, appuyez simultanément sur les touches Alt, L et B. Le code permettant d'accéder au niveau 2 est 101069

Cannon Fodder 2

Comme pour Cannon Fodder 1^{ère} édition, lors de la sauvegarde, entrez JOOL pour améliorer le grade des troupes.

Si vous le pouvez, mettez votre groupe à l'abri dans un endroit calme et envoyez un homme seul en éclaircur. Il sera moins vulnérable aux grenades et aux roquettes que tout un groupe, mais tout aussi efficace. Quand vous êtes entourés d'ennemis, ne vous arrêtez pas de bouger, c'est votre meilleure chance. Pour éliminer un bazooka "à la main", ne lui foncez pas droit dessus (bien que cela peut marcher), mais courez en direction d'un point situé près de lui, de manière à modifier constamment sa ligne de tir.

Dans certaines phases, vous serez attaqué par des hélicoptères (ou d'autres véhicules

LE NAVIGATEUR AMIGA POUR LE NET

AWeb II 310

Hot-list hiérarchique.
Support Area. Configurable avec Yam, Thor, AmFiP...
Fenêtres multiples.
Compatible HTML-3.
Interface en Français.
Fonds d'écran et centrage d'images.

TABLETTES GRAPHIQUES WACOM

FORMAT A6 1420

FORMAT A5 2490

Tablettes de la série ArtPad II. Pourquoi dessiner à la souris alors qu'un crayon vous apportera une précision inégalable. De plus, une gomme permet de corriger vos erreurs.
Driver Amiga inclus.

RAM Expansion Board 1380

Carte d'extension mémoire pour A4000. 128 Mo maxi sur des emplacements SIMM.

Mongoose Board 2350

Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz pour A1200. Copro 68882/50 Iouml. 1 support Ram SIMM jusqu'à 128 Mo.

KIT SCSI-2 pour Mongoose 720

RAPID FIRE 1180

Carte contrôleur SCSI-2 pour A2000,3000,4000. 2 Supports Ram Simm jusqu'à 8 Mo.

WILDFIRE 60 9760

Carte accélératrice 68660 à 50 Mhz pour A2000. Contrôleur SCSI-2 DMA intégré (10 Mo/s). 128 Mo de Ram SIMM possible, connecteurs ethernet.

MEGASHIP 1130

Bendez à 2 Mo votre ChipRam pour A500/A2000

DD 3.5 850 Mo IDE Quantum 1190

DD 3.5 1,2 Go IDE Seagate 1360

Les disques sont installés WB avec 80 Mo de DP + cables + D7 install

Nappe 2.5/3.5 + cable alim 55

DD 3.5 1 Go SCSI-2 Seagate 1750

CD-ROM x6 IDE interne 460

CD-ROM x4 SCSI-2 externe 990

CD-ROM x6 SCSI-2 externe 1320

Squirrel 490

RAM 4, 8, 16, 32, 64 Mo/60ns NC

Joystick Navigator 105

Souris 560 Dpi 130

AsimCDFS v3.5 490

Gestion des CD Amiga, audio, Mac, Kodak. Emulateur CD-32.

Panorama v4.0 850

Pour créer des paysages virtuels. Gestion de feu, des nuages, des arbres. De nombreux paramètres pour réaliser de splendides horizons.

TurboCalc v3.57 490

Un tableur tout en français

WordWorth 5.0 795

Traitement de textes entièrement français

Personal Paint v6.4 395

Photogenics 2 800

Nouvelle version du célèbre traitement d'images. Gère maintenant les anims et peut s'interfacer avec LightWave. Précise version CD ou disquettes.

TrapFax 690

Wavemaker v2.0 1750

Animateur de logos pour LightWave.

Et encore des centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machines

Commencez par courrier ou par téléphone

Règlement par Chèque, Mandat postal ou Contre-remboursement

Frais de port: 45 F logiciels, 60 F matériel, 150 F Monteurs, CR +60 F

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

volants). Pensez à laisser un ou deux hommes en appât, pour donner aux autres le temps de trouver une arme ou un véhicule efficace.

Sur la planète X, certaines barrières, mortelles au contact, résistent aux grenades et aux roquettes. Utilisez des chars et des canons pour les détruire, ou à défaut, placez un de vos hommes à proximité pour que les canons adverses fassent le travail (en particulier dans la phase 2 de la mission 23).

Lorsque vous utilisez la jeep lunaire pour sauter les gouffres, ne laissez à bord qu'un équipage d'un seul homme.

P47

Entrez ZEBEEDÉ dans le tableau des meilleurs scores. Ensuite, pendant le jeu: F1 pour passer le niveau, et F2 pour vous ajouter une vie.

Body Blows

Au menu principal, appuyez simultanément et pendant une dizaine de secondes sur les deux touches E et Z. Ensuite, au cours d'une partie, vous avez accès aux possibilités suivantes:

CTRL	F1	Joueur 1 invincible ON
SHIFT	F1	Joueur 1 invincible OFF
CTRL	F2	Joueur 2 invincible ON
SHIFT	F2	Joueur 2 invincible OFF
CTRL	F3	Augmenter l'énergie du joueur 1
SHIFT	F3	Diminuer l'énergie du joueur 1
CTRL	F4	Augmenter l'énergie du joueur 2
SHIFT	F4	Diminuer l'énergie du joueur 2
CTRL	F5	Augmenter le score du joueur 1
SHIFT	F5	Diminuer le score du joueur 1
CTRL	F6	Augmenter le score du joueur 2
SHIFT	F6	Diminuer le score du joueur 2
CTRL	F7	Crédits infinis ON
SHIFT	F7	Crédits infinis OFF
CTRL	F8	Tout au maximum ON
SHIFT	F8	Tout au maximum OFF

Par exemple, pour augmenter l'énergie du joueur 1, appuyez sur les touches Ctrl et F3.

Bomb'X

Voici les codes des 50 niveaux que comporte le jeu

01. PLAIZ	02. SAFES	03. HEROS
04. EXTAZ	05. SLURP	06. WOUAH
07. HAAAA	08. RIGOL	09. FACIL
10. APID	11. SYMPA	12. PRESR
13. VATIF	14. MONST	15. GAMEX
16. GATHO	17. LIBER	18. STRIN
19. HAIRS	20. SOURI	21. EROTI
22. VIRTU	23. STRIP	24. HELLO
25. PIEDD	26. DONNA	27. DIVAN
28. MINIE	29. FORME	30. EPOUS
31. BELLE	32. HABIT	33. JARET
34. PANAR	35. GONAD	36. APHRO
37. CONTR	38. CUISS	39. PILEU
40. LANGS	41. BISOU	42. ERECT
43. DSOUS	44. COMPA	45. PANTY
46. LOLOS	47. SESAM	48. ORCAS
49. JOULI	50. XBMOB	

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à
Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Bédé Dream/Yann Serra



Ô Alexandrie
(Alix T20)

par Jacques Martin

Huit ans que l'on attendait cet album ! Figure légendaire de la bande dessinée belge, Jacques Martin revient aujourd'hui avec un style réaliste qui n'a pas pris une ride. Comme à son habitude, la dimension historique est toujours présente. Peut-être même un peu trop, le scénario passant au second plan.



L'oiseau-tonnerre
(Plume aux vents T2)
par Juillard et Cochias

Nouvel épisode dans la fantastique saga historique des 7 vies de l'épervier. Nous sommes en 1626 et la Baronne de Troil erre désormais sur les fleuves du Canada à la recherche perpétuelle de son père. Un album rebondissant qui rejoint de plus en plus la série *Coeur brûlé*. Incontournable.

Fort cigogne
(Tif et Tondou T44)

par Sikorski et Lapierre

Depuis que ce n'est plus Will qui s'occupe de ces deux piliers du journal *Spirou*, les aventures de Tif et Tondou ont pris une orientation nettement plus policière et, certainement, moins fantastique. Preuve en est ce 44^e album au dessin toujours plus réaliste et au détail fouillé.

Music Dream/Rod



Galliano

:4

Talking loud/Mercury

Après six années d'existence, :4 marque une nouvelle étape dans la vie de Galliano. Plus acoustique que par le passé, il tente de se démarquer de l'étiquette acid jazz dont il fût le porte-drapeau. Toujours en avance, sa musique fait la synthèse de nombreux styles musicaux comme la soul, le hip-hop, le jazz ou le rock avec en plus une touche techno. Les clubs londoniens lui avaient ouvert les portes, il en garde un côté exubérant mais avec une écriture plus structurée et une instrumentalisation toute en finesse. La fusion de Galliano est maintenant célèbre, cette nouvelle mouture '96 est une réussite !

Eels

Beautiful freak
Dreamworks/Geffen



Sous le simple nom de E, la tête compositrice de Eels fait preuve d'une inspiration renversante et propose, avec son trio, un album méticuleusement trituré. *Novocaine for the soul* ouvre l'album avec une sublime ballade envoûtante, prémice d'une série de titres indispensables, d'une beauté presque brutale. La nouvelle génération rock a plein de chose à dire !

Eternally alive Vol III

Millennium



Le tic-tac de la pendule d'Headman ouvre le troisième volet de la série *Eternally alive*, le morceau *Butterfly* donne le ton, la soirée sera électrique ! Cette compilation de techno au son dévastateur regroupe les témoins du label Millennium. Tous les maniaques du dance floor retrouveront Max Reich, Dr Octopus, Zard... mais attention, sortez de temps en temps le tête des enceintes.

Dodgy

Free peace sweet
A&M/Polydor



Le soleil brille, les filles sont en maillot... Ok les vacances sont terminées mais avec la musique de Dodgy entre les oreilles nous pouvons continuer de rêver. Le deuxième album de ses joyeux fumeurs de joints brille comme un disque des Beach boys. Avec une multitude de singles flower-pop bien inspirés, Dodgy n'a d'autre ambition que de se classer parmi les meilleurs.

Ciné Dream/Mister B.

Independence day

Américain, de Roland Emmerich, 2630. Avec Jeff Goldblum, Bill Pullman, Mary McDonnell, Harry Connick Jr, Will Smith.

Grâce aux images de synthèse, le film catastrophe fait un come-back fracassant. *Twister* a à peine le temps de faire un triomphe qu'il est détrôné par *Independence day*. Imaginez la Maison blanche pulvérisée par un rayon mortel venu d'un vaisseau spatial. Ou des grappes humaines, paniquées, courant dans les rues tandis que des immeubles entiers sont désintégrés. Heureusement, le président des Etats-Unis prend les commandes d'un avion de

combat ; il affronte tout seul les extra-terrestres qui menacent la planète. Et il sauve le monde. Tout se passe, en plus, un 4 juillet (jour de l'indépendance américaine). Rien d'étonnant, donc, si *Independence day* a "fait" 200 millions de dollars en 20 jours ! On l'a compris : nous sommes en pleine BD naïve et nationaliste. En mêlant la SF des années 50 au film catastrophe sur fond d'effets spéciaux exceptionnels, l'auteur de *Stargate* a réussi son coup. Dépassé le vaisseau spatial, beau comme un lustre de grand magasin, de Rencontres du 3^e type. Ici,

les monstres débarquent dans des gigantesques engins circulaires, qui obscurcissent une ville entière. Côté spectacle, on en a pour son argent, mais les ficelles du scénario sont à la mesure de l'ensemble : énormes. Comme dit un critique américain : "laissez votre cerveau dans la voiture !".



Independence day : né un 4 juillet.

JESSICO

JOYS & ACCESSOIRES


AG 600 & 1200	
EXT 1 MO A600.....	290
EXT 1 MO A600 + HORL.....	460
EXT 0 MO A1200 + HORL.....	580
BARETTE 4MO 72 PIN.....	400
BARETTE 8MO 72 PIN.....	950
EXT 1MO A1200.....	650
EXT 4MO A1200.....	990
LECTEUR INTERNE.....	350
LECTEUR HAUTE DENS.....	700
INTERFACE CDROM ATAPI 499	
INTERFACE CDROM SCSI.....	499
CARTE ACCEL. MTEC +MMU	
68030 28 MHZ.....	790
68030 42 MHZ.....	1190

DIVERS AMIGA

ALIMENTATION.....	390
EXT 512K A500.....	210
EXT 1 2K A500 + HORL.....	280
EXT 1 MO A500.....	290
INTERFACE MIDI	
3+1+CABLES.....	199
LECTEUR INTERNE 500.....	350
LECTEUR EXTERNE.....	350
SCANNER 256 TONS.....	990
BOUTIER GENLOCK LOLA	
MINIGEN.....	750
COMPOSITE.....	750
YC.....	1750
DIGITALISUR AUDIO	
MEGALOSOUND.....	350
ACRA.....	850
DIGITALISUR VIDEO	
VIDI 24 RT.....	1350
VIDI 24 RT PRO.....	1970
DISQUE DUR	
3.5" 540 MO.....	1100
3.5" 1.2 GO.....	1690
2.5" 80 MO.....	1690
2.5" 540 MO.....	1690
BOUTIER 50 DSK.....	59
DISK 3.5" DFDD.....	35
DISK 3.5" DFHD.....	40
DISK NETTAYAGE 3.5".....	50
MICRO KIT NETTAYAGE.....	110
ETIQUETTES 3.5" X100.....	40

JOYSTICKS AMIGA

TRACK BALL.....	185
SOURIS.....	99
SWITCH SOURIS/JOYST.....	150
PROLONGATEUR JOYST.....	40
ADAPTEUR 4 JOY.....	100
KONIX SPEEDKING.....	95
KONIX SPEED. AUTOFIRE.....	100
KONIX NAVIGATOR.....	100
MEGA JET.....	135
QU JET FIGHTER.....	100
QU PEDALIER.....	90
QU TURBO 2.....	90
ADAPT. ANALOG. JOYST.....	55
SUNCOM ANALOGUE.....	200
FLIGHTMAX.....	280

 **SOURIS WIZARD**
560 DPI / 3BOUTONS
140 Frs

JOYPAD PRO COMP

Amiga/A1200 /CD32.....155 F

ALLEN BRED 3D NF.....	230
ALLEN BRED 3D 2.....	260
ALL TERRAIN RACING NF.....	190
ASSASSINS.....	230
ATROPHY.....	190
BANSHEE.....	150
BASE JUMPERS.....	130
BRITAL FOOTBALL.....	190
BRUTAL PAWS FURY.....	230
CANNON FODDER.....	190
CORE CD32 BUNDLE 2.....	180
EXILE.....	190
EXTREME RACING.....	190
FEARS.....	190
FIELDS OF GLORY.....	90
FURY OF THE FURIES.....	130
GLOOM 2.....	190
HUMANS 3.....	230
JAMES POND 3.....	90
NICK FALDO GOLF.....	190
LEMMINGS.....	190
ODISSEY.....	230
PINBALL ILLUSION.....	190
POWERDRIVE.....	200
RISE OF ROBOTS.....	230
ROAD KILL.....	150
SPERIS LEGACY.....	230
STAR CRUSADER NF.....	190
SUPER LEAGUE MANAGER.....	190
SUPER SKIDMARKS.....	190
SUPER STARBUST.....	230
SUPER STREET.....	230
FIGHTER 2 TURBO.....	230
ULTIMATE BODY BLOWS.....	230
WATCH TOWER.....	230
WORKS.....	230
ZOO.....	150

CD 32

ALLEN BRED 3D NF.....	230
ALLEN BRED 3D 2.....	260
ALL TERRAIN RACING NF.....	190
ASSASSINS.....	230
ATROPHY.....	190
BANSHEE.....	150
BASE JUMPERS.....	130
BRITAL FOOTBALL.....	190
BRUTAL PAWS FURY.....	230
CANNON FODDER.....	190
CORE CD32 BUNDLE 2.....	180
EXILE.....	190
EXTREME RACING.....	190
FEARS.....	190
FIELDS OF GLORY.....	90
FURY OF THE FURIES.....	130
GLOOM 2.....	190
HUMANS 3.....	230
JAMES POND 3.....	90
NICK FALDO GOLF.....	190
LEMMINGS.....	190
ODISSEY.....	230
PINBALL ILLUSION.....	190
POWERDRIVE.....	200
RISE OF ROBOTS.....	230
ROAD KILL.....	150
SPERIS LEGACY.....	230
STAR CRUSADER NF.....	190
SUPER LEAGUE MANAGER.....	190
SUPER SKIDMARKS.....	190
SUPER STARBUST.....	230
SUPER STREET.....	230
FIGHTER 2 TURBO.....	230
ULTIMATE BODY BLOWS.....	230
WATCH TOWER.....	230
WORKS.....	230
ZOO.....	150

PETITS PRIX

A320 NORTH AMERICAN.....	120
B17 FLYING FORTRESS NF.....	120
BATTLE OF BRITAIN/F16.....	120
CAMPAIGN 2.....	120
CANNON FODDER.....	120
COOL SPOT.....	120
CYBERPUNK.....	120
D DAY.....	120
DRAGON FLIGHT.....	120
ENTHITY.....	120
EXCELLENT MANES.....	120
F17A NIGHT HAWK VF.....	120
FIELDS OF GLORY NF.....	120
F1 GRAND PRIX NF.....	120
GUNSHIP 2000 VF.....	120
HEIMDAL 2.....	120
LION HEART.....	120
LOST VIKINGS.....	120
MIG29 SUPER FULCRUM.....	120
OM SUPER FOOTBALL.....	120
QU GRAND PRIX V3.....	120
TERMINATOR 2.....	120
UFO NF.....	120

COMPILATIONS AMIGA

A1200 DYNAMITE.....	150
WORDSWORTH + OSCAR	
+ DELUXE PAINT 4 + DENNIS	
+ DIGITA PRINT MANAGER	
ACID ATTACK.....	225
GUARDIAN + ROAD KILL	
+ SUPER SKIDMARKS	
AWARD WINNERS	
PLATINUM.....	230
ELITE 2 + CIVILISATION	
+ LEMMINGS	
AWARD WINNERS	
GOLD 2 PLUS + ZOO	
+ SENSIBLE SOCCER	
+ J. WHITE SNOOKER	

CLASSIC COLLECTION

DELPHINE.....	190
FLASHBACK + FUTUR WARS	
+ ANOTHER WORLD	
+ CRUISE FOR A CORPS	
+ OPERATION STEALTH	

CLASSIC COLLECTION

LUCAS ARTS.....	220
LOOM + MONKEY ISLAND	
+ MANSION	
+ INFY FATE OF ATLANTIS	

CORE A1200

BANSHEE + HEIMDAL 2	
SKELETON KREW	

CORE CD32

BUBBA N STIX + PREMIERE	
+ CHUCK ROCK 1&2	

GAMER GOLD

JETSTRIKE + BUMP & BURN	
+ NICK FALDO GOLF DELUXE	

GREMLIN 4

LOTUS + PREM. MANAGER	
SPACE CRUSADER + ZOO 2	

HELP

COOL SPOT + PUSH	
SENS. SOCCER + ROAD RASH	
HUMANS + DESERT STRIKE	

INTELLIGENT

CHESS + BRIDGE + GO	
+ BACKGAMMON + RENJU	
+ CHECKERS + IN A LINE	
+ CHINESE CHESS	

JESSICO SPECIAL 1

DOUBLE DRAGON 3	
+ DRAGON FLIGHT	
+ NIPPON SAFES	

JESSICO SPECIAL 2

CHICAGO 90 + SUPER SKI	
+ HIGHWAY PATROL	
+ LUNOX + VEGAN	

JESSICO SPECIAL 3

XMAS LEMMINGS	
+ XMAS LEMMINGS	

MEGA PACK

MIG 29 + DIZZY ADVENTURES	
+ BMX SIMULATOR + TENNIS	
+ JOY. KONIX SPEEDKING	

SOCCER STAR 96

FIFA-KICK OFF 3	
ON THE BALL + P. M. 3	

SPACE LEGENDS

ELITE + MEGATRAVELLER	
+ WING COMMANDER	



ACTION REPLAY A1200

Notice en Français
A1200.....470 F

AMIGA 1200

ALADIN NF.....	205
ALLEN BRED 3D NF.....	225
ALLEN BRED 3D 2.....	260
ATROPHY.....	195
BATZ BOMBERS.....	195
BREATHLESS NF.....	195
BRIAN THE LION.....	120
CLUB FOOTBALL NF.....	125
COALA.....	220
DUNGEON MASTER 2 EF.....	195
EXILE.....	225
EXTREME RACING.....	195
FEARS.....	195
FIELDS OF GLORY.....	125
GLOOM DELUXE.....	195
HUMANS 3 NF.....	200
KICK OFF 96.....	195
LEMMINGS 3.....	205
OSCAR.....	195
PINBALL ILLUSION NF.....	195
PINBALL MANIA.....	225
PINBALL PRELUDE.....	215
PLAYER MANAGER 2 EXT.....	185
POLE POSITION.....	195
ROAD KILL.....	125
ROI LION.....	195
SHADOW FIGHTER.....	195
SLAM TILT STAR CRUSADER	
NF.....	225
SPERIS LEGACY NF.....	225
THEME PARK.....	195
TOWER OF SOULS.....	225
UFO.....	195
ULTIMATIME	
SOCCER MANAGER.....	225
WATCH TOWER.....	195
XPS.....	195

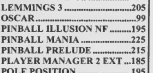
FREEWHEEL VOLANT + INTERFACE ANALOG.

150 F

AMIGA

A10 TANK KILLER.....	150
ALL TERRAIN RACING NF.....	120
BATTLE ISLE 93 VF.....	190
CANNON FODDER 2 NF.....	150
CHAMPIONSHIP	
MANAGER 2.....	220
CHAOS ENGINE 2.....	235
CIVILISATION NF.....	190
COLONISATION.....	200
DOG FIGHT NF.....	150
DUNE 2.....	195
EXTREME SOCCER VF.....	220
EXILE.....	150
LORD OF REALMS.....	240
MASTER AXF.....	190
NORD & SUD.....	240
ODISSEY.....	190
PINBALL PRELUDE.....	220
PLAYER MANAGER 2.....	150
PREMIER MANAGER 3	
DELUXE.....	150
PRIMAL RAGE.....	220
SENSIBLE GOLF.....	220
SENSIBLE WORLD	
OF SOCCER 96.....	195
SETTLEERS.....	220
SEVEN SWORDS MENDOR.....	250
SIMON THE SORCERER NF.....	150
SPACE HULK.....	190
SUPER SKIDMARKS.....	150
SUPER TENNIS	
CHAMPIONSHIP.....	190
SYNCRATE.....	120
THEME PARK.....	250
TOTAL FOOTBALL.....	220
ULTIMATE SOCCER	
MANAGER.....	220
ULTIMATE SOCCER	
MANAGER DATA.....	90
VETERAN.....	120
WORLD CLASS RUGBY 95.....	150
WORLD OF GOLF.....	190
WORKS.....	220
ZEEWOLF 2 NF.....	260

INCROYABLE



VRAI!!!

LES JOYSTICKS
ANALOGIQUES PC
ENFIN COMPATIBLE
AMIGA!!!

CH FLIGHTSHOOT

GRAVIS.....	240
GRAVIS PRO.....	195
GRAVIS PRO.....	295

ADAPTEUR ANALOGIQUE NECESSAIRE

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 - 36 15 JESSICO - 93.84.98

TITRES Qte Prix Montant EXPEDITION: COLISSIMO FAX 93 84 20 30

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète): S / Total Port

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F

IMPRIMERIES, CONSOLES 60 F EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLER EN PAR AVANCEMENT INTERN. OU CB

ORDINATEURS 90 F EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

NOM PRENOM Exp. / . / .

N° et RUE VILLE SIGNATURE:

C. P. TEL.

Les parties sensibles

Voici la suite (et la fin !) de notre grande saga des démos parties de cet été 1996 : l'Assembly 96, d'une part, qui s'est déroulée mi-août à Helsinki en Finlande, et la 3S party 2 d'autre part, qui a eu lieu à Perpignan à la fin de ce même mois d'août

Sumea

VIRTUAL DREAMS



Code : Alien
Musique : Jalen
Graphisme : Aoco

Sous-titrée *Faktory 2*, cette nouvelle démo de Virtual dreams a enchanté le public de l'Assembly 96, qui a voté en masse pour la hisser à la première place, assez haut la main d'ailleurs. Comme souvent dans les démos de Virtual



Un inconnu vous offre une démo...

dreams, on est touché par l'originalité, l'intégrité et la finition de la production. Tous les effets utilisent un tramage d'un pixel sur deux, comme dans d'anciennes démos de Tbl, et s'enchaînent naturellement au rythme d'une musique trance/goa. Il y a vraiment de très belles choses à voir, comme des sphères qui se cassent sur le sol, deux belles méduses, ou encore une superbe fleur avec un effet de lens-flare.

Démo AGA, disque dur (3,3 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

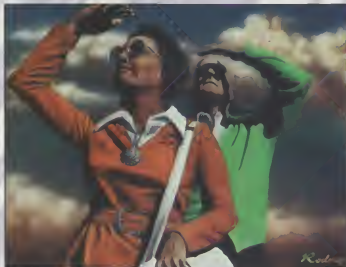
Goa

THE BLACK LOTUS



Code : Offa, Equalizer et Dig-It
Musique : Azazel
Graphisme : Louie et Rodney
Objets : Tudar

Tbl continue sur sa lancée et nous propose une nouvelle fois une démo de qualité, avec des effets de 3D parmi les plus rapides, mais sans toutefois apporter de réelles innovations. La démo commence par des déformations de bitmaps entrecoupées par les crédits, puis viennent des sphères mappées et transparentes, un tunnel en bump, différents objets complexes en Phong et mapping, et d'autres effets de ce style. Tous ces effets sont en 2x2 pour être suffisamment



Vous ne l'auriez pas vu ?

fluides sur nos Amiga, et les palettes sont bien travaillées.

Démo AGA, disque dur (3,8 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

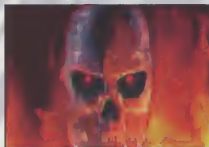
Dim

MELLOW CHIPS



Code : Braindead et Jagi
Musique : Icebeat
Graphisme : Ola, Lich et Tequila

Cette démo, plutôt longue et sur le thème déjà trop vu de l'espace, a été réalisée par un groupe finlandais, ce qui explique peut-être sa deuxième place à l'Assembly 96. Il y a beaucoup



Du shading, du blur et du bump.

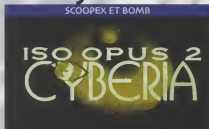
de séquences, mais on retrouve souvent les mêmes effets : du shading, des sources

lumineuses et du blur, qui de plus sont en deux pixels de précision, comme dans les dernières démos de Tbl. Il y a aussi quelques animations et un visage en bump, en hommage à *Noon* sur Pc.

Démo AGA, disque dur (3,4 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Cyberia

SCOOPX ET BOMB



Code : Ninja
Musique : Doft
Graphisme : Made

Un an après la sortie d'Iso, voici le deuxième volet, intitulé Cyberia. Ninja reprend la plupart des effets de 3D "à la mode", soutenu par Made pour ce qui est de la création des objets et du design de la démo. Tout commence avec un oeil en environnement-mapping, qui est suivi par des grosses cacahuètes en Gouraud et en Phong. Quelques bonnes idées : des méduses (décidemment, c'était l'été des méduses !), des cubes transparents, ainsi que des gros objets en bump sortis d'un bloc de marbre (toujours en hommage à la demo Stars de Noon). A ne pas rater : le graphe de Made qui a remporté la compétition de cette même Assembly 96.

Démo AGA, disque dur (2,9 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Live!

SILICON



Code : Scorpion
Musique : Ibanez et Maf
Graphisme : Zoon, Darkangel, Pepe et Leon

C'est dans l'ambiance de la 3D party 2 que Silicon nous a concocté cette petite production. L'occasion pour nous de découvrir leurs dernières routines : une ville en 3D très bien rendue, du Gouraud avec transparence, de multiples objets entrecoupés, une silhouette humaine animée en 3D...

Démo AGA, disque dur (2,1 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Fashion

SYNDROME



Code : Gulle et Nasty Boy
Musique : Maf
Graphisme : Tenshu et Nytrik

Après leurs quatrième et huitième places à la Saturne Party 96, Gulle (qui n'est pas du tout allemand, comme annoncé par erreur) et Nasty boy attaquent à nouveau et remportent la compétition de la 3S party 2 (voir encadré). Ici, presque tout est en "multi" : multi-éclairages sur une image bitmap, multi-rotazooms, multi-gouraud sur plusieurs visages... Ils représentent quelques idées d'autres démos, comme une déformation de gouttelettes d'eau sur une image (comme dans la Darkside de Tbl) et le monde en 3D de l'Atome de Skarla, ou bien améliorent des effets existants, comme l'éclairage intérieur d'un tunnel.

Démo AGA, disque dur (4,7 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Experiment

RAMSES



Code : DDG et Seven
Musique : Kano
Graphisme : Lens, Yode et Lord
Objets : Helix

I n'y en avait pas eu depuis un moment : cette démo raconte une histoire, et ne se contente pas simplement d'enchaîner effet de 3D sur effet de 3D. Mais ce n'est pas pour cela que la qualité des effets est négligée, bien au contraire : le logo Ramses en bump, les objets en Phong et en bump, ainsi que l'environnement-mapping sont vraiment très réussis. Démo AGA, disque dur (3 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



La 3S party 2

Pour finir les vacances d'été tranquillement, le club de St Estève, à côté de Perpignan, a eu la très bonne idée d'organiser une démo-party. Ce sont donc près de 150 personnes, toutes machines confondues (principalement Amiga, Pc et Atari), qui se sont rendues dans ce petit coin de paradis. La presse locale avait aussi couvert l'événement en interviewant quelques groupes Amiga présents comme Solaris, Syndrome, Skarla, Mentasm, Saturne et Pure. S'il est vrai que la party manquait cruellement d'animations, certains en ont profité pour se tremper dans la Méditerranée toute proche. Les projections aussi manquaient quelque peu de "professionnalisme", mais cela n'avait pas l'air de gêner grand monde, et du reste, l'ambiance et les productions étaient quand même présentes. Le rendez-vous est d'ores et déjà pris pour l'année prochaine.

Le palmares

Demos :

1. Fashion par Syndrome
2. Experiment par Ramses
3. Live! par Silicon
4. Planet Muscles par Syndrome

Intros :

1. Bump BBS Intro par Mentasm
2. Mankind
3. Pure Sensation

Musique :

1. Maf/Syndrome
2. Axis
3. Mindfuck/Mentasm

Graphisme :

1. Tenshu/Syndrome
2. Zaac/Syndrome
3. Leon/Silicon

Du CD, du CD, du CD !

Des modules comme s'il en pleuvait, des ovnis en veux-tu en voilà, des fonds d'écran et des polices pour la vidéo... Que demander de plus ?

EM COMPUTERGRAPHIC

Phase 4 - desktop video dreams



★★★★★

Avec un tel titre, on s'attend à rêver... Et l'on en n'est effectivement pas très loin : bourré à craquer (640 Mo utilisés, excusez du peu) de polices bitmap Amiga et vectorielles Compugraphic (avec image IFF de prévisualisation et scripts d'installation, s'il vous plaît), de modules musicaux, de sons échantillonnés, de fonds d'écrans en 800x600x16 millions et 768x576x256, de motifs divers et variés (bois, fer, feuilles...), d'animations, de clip-arts et autres utilitaires vidéo, ce CD inclue également des versions de démonstration de *Multimedia experience*, *Imagevision* et *Deluxepoint V I*. Avec de tels atouts, *Phase 4 - desktop video dreams* est l'outil définitif de quiconque cherche à créer des présentations multimédias sur Amiga.

PIP MEDIA

Emulators unlimited



★★★★★

C64, Vic 20, Apple II, ZX81, Spectrum, Cpc, Pc, Oric Atmos, Mx, Atari 800, Atari St, Apple Macintosh... Pour les plus jeunes d'entre vous, ces noms n'évoquent peut-être pas grand chose... Mais les autres... Ah, les autres ! Que de souvenirs doivent leur revenir en mémoire à la seule lecture de ces noms prestigieux. Hé bien réjouissez-vous : *Emulators unlimited* est l'occasion de faire revivre sur votre Amiga ces ordinateurs, morts pour la plupart. On l'aura compris, il s'agit d'une collection d'émulateurs plus ou moins fonctionnels, dont la plupart est même fournie avec des jeux d'époque, tombés depuis dans le domaine public. Un excellent CD-Rom, donc, mais qui n'obtient que trois étoiles car destiné à la fois à l'Amiga et au Pc : en fait, pour le prix d'un Cd complet, vous n'avez qu'une moitié exploitable sur Amiga.

SCHATZTRUHE, GTI

Mods anthology volume 1



★★★★★

Quatre. Pas un, pas deux, pas trois, mais quatre CD remplis à ras-bord de modules divers et variés. En tout, ce sont plus de 18000 modules qui vous attendent, dans tous les formats les plus courants : .mod, \$3M, Xm, ImpulseTracker, MED, Oktolyzer...

Tous les players nécessaires sont fournis, ainsi que quelques trackers, pour les formats les plus exotiques. Alors inévitablement, dans une telle débauche de musique, il y a à boire et à manger. Certains modules sont excellents, d'autres sont passables, et d'autres encore carrément mauvais. Quoi que, après tout, ce n'est qu'affaire de goût. En fait, le seul reproche que l'on puisse faire à *Mods anthology*, est l'organisation adoptée : les modules y sont classés par auteurs, puis par groupes, puis enfin par genre. C'est sans doute pratique pour les fans de modules, qui savent de quoi est capable un auteur comme Moby (pour ne citer que lui), mais pour les autres... Un classement d'abord par genre, puis ensuite seulement par auteur leur aurait sans doute été plus utile.

17BIT SOFTWARE

Entcounters

★★★★★

Jean-Claude Bourret avait raison : les extra-terrestres sont parmi nous ! Et 17Bit software semble le croire, puisque l'éditeur britannique nous a concocté ce CD-Rom, véritable compilation de tous les témoignages et de toutes les photographies recensés sur le sujet depuis 1941. Sous-titré "*the UFO phenomenon exposed*", *Entcounters* cherche donc à convaincre les

derniers sceptiques, au travers de documents empruntés à l'armée américaine, au Fbi, ou encore à la Cia. Plusieurs grands mystères des années 60, période faste de l'hystérie martienne, sont relatés et expliqués : Roswell (bien sûr), les hommes en noir, les cercles dans le champ de blé, etc. A réserver aux aficionados de David Vincent, anglophiles de surcroît - car bien entendu, tout est en anglais dans le texte.



Stephan Schreiber

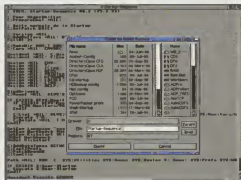
[illegible]

NOM		PRENOM		FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!									
Adresse				TITRES									
Code Postal	VILLE												
TEL.													
Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephoniques Par Fax : 1944.12.68.27.11.73													
				ENVOYER A:									
<input type="checkbox"/> MASTERCARD	NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE			PREMIER MAIL ORDER Dept: AD10 9-10 THE CAPRICORN CENTRE Cranes Farm Road, Basildon Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE									
<input type="checkbox"/> VISA				CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. EUROCHEQUES NON ACCEPTEES									
<input type="checkbox"/> CARTE BLEU	DATE D'EXPIRATION <input type="text"/> / <input type="text"/>			A L'ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER									
				<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> A0300 A000 A1300 C0302 </div>									

REQUEST DSV

Mui-asl

L'asl.library, vous connaissez ? C'est la bibliothèque qu'utilisent 90% des applications sur l'Amiga pour demander à l'utilisateur un nom de fichier, une police de caractères ou encore un mode d'écran. C'est donc une bibliothèque standard qui, à défaut d'être hyper-pratique, présente au moins l'avantage de l'uniformité : peu importe l'application qui l'utilise, le sélecteur de fichier/police/mode d'écran reste identique (rappelons que ce n'était pas le cas sous Workbench 1.3, où chaque application devait coder son propre sélecteur, avec plus ou moins de réussite). En



C'est tout de même plus beau, non ?

contre-partie, les sélecteurs de l'asl.library sont loin de compter parmi les choses les plus réussies sur l'Amiga... D'où l'idée de Flavio Stanchina de remplacer l'asl.library par une autre de son cru. Et comme l'ami Flavio aime bien Mui, c'est tout naturellement qu'il l'a choisi pour développer l'interface utilisateur de ses sélecteurs. Résultat : ceux-ci sont indéniablement mille fois plus beaux et plus pratiques à utiliser. Mais hélas, la compatibilité n'étant ni assurée, ni assurée à 100%, quelques (rares) applications risquent de se trouver fort dépourvues face à ces sélecteurs venus d'ailleurs... C'est là le seul défaut de Mui-asl, qui par ailleurs, est une vraie réussite.

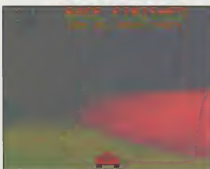
Mui-asl

★★★★★

Auteur : Flavio Stanchina
Configuration : Wb 3.0+, 68020+, Mui 3.3+
Statut : shareware
Source : Aminet:util/libs/MUI-ASL.lha

I AM THE KING OF THE ROUTE

Wheels of fire

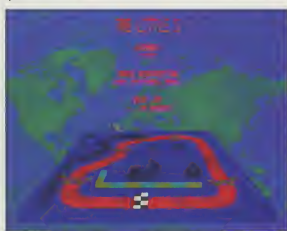


Nuit et brouillard.

C'est surprenant comme on peut trouver dans le domaine public, des programmes de qualité quasi-com-

merciale. Wheels of fire est de ceux-ci.

Il s'agit d'un jeu de course dans la plus pure lignée d'Xtreme racing, en un peu moins beau, certes, et avec quelques finitions en moins, mais tout aussi prenant. Ici, seules quatre voitures participent à une course folle sur des circuits endiablés. Les conditions météo évoluent sur les trois circuits de la version shareware : nuit, désert et brouillard. La version enregistrée contient évidemment plus de circuits, avec



Joli circuit, n'est Spô ?



Bien oui, je suis bon dernier...

chacun leurs propres conditions météorologiques. Pour amasser de l'argent et pouvoir continuer à participer à la compétition, il est nécessaire de terminer chaque course premier ou second, ce qui n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser a priori. En effet, votre véhicule a légèrement tendance au sur-virage, ce qui entraîne des sorties de piste fréquentes. Jean Alési aurait adoré...

Wheels of fire

★★★★★

Auteur : CodemonX
Configuration : Amiga Ago, 68020+, 2 Mo chip, 4 Mo fast
Statut : shareware
Source : Aminet:game/actio/Wheels.lha

Cyberstorm MkII

Le top du top ! Voici, dépatée rien que pour vos yeux ébahis, la plus puissante des extensions Amiga : une carte accélératrice à base de 68060.

Les Pentium n'ont qu'à bien se tenir !

Face aux très attendus PowerPC, le 68060 est un microprocesseur destiné à remplacer le cœur asmatique de nos Amiga, pour réajuster le niveau des performances à celui d'un Pc Pentium. Et ce tout en restant complètement compatible avec les programmes

Amiga 2000 et 1200.

Compacte

Avant toute installation matérielle, on prendra la judicieuse précaution de lancer l'installation logicielle. Celle-ci modifie la 68040.library de telle manière à ce que l'Amiga n'aille pas croire qu'il démarre avec un 68040 (microprocesseur de génération précédente) et qu'il ne se trompe pas dans la programmation des registres. Vient ensuite l'insertion à proprement parler de la carte MkII. De très petite taille, elle vient remplacer le plus simplement du monde la carte fille (pas obligatoirement présente

qu'il est tout de même vivement conseillé de peupler les connecteurs de la carte MkII plutôt que ceux de la carte-mère, car les temps d'accès sont largement accrus.

En ce qui concerne le microprocesseur lui-même, la version proposée ici est celle qui tourne à 50 Mhz. Un simple échange permettra de passer aux versions à 66 et 80 Mhz, quand elles seront disponibles.

Un moteur multi-souapes

Dès le démarrage, l'ordinateur marque la différence : le Workbench se charge beaucoup plus rapidement. Le fait d'ajouter une carte accélératrice n'a absolument aucune incidence sur la rapidité du disque dur, mais tous les programmes de la séquence de démarrage qui auraient pu être compressés se décompressent maintenant immédiatement. Ouf ! Il n'y a plus de honte à utiliser Powerpoker ou Imploder (Ndlr : voir à ce sujet notre dossier "Le Workbench pour les beaux", dans Dream 23...) ! Au-delà de la simple décompression, ce sont tous les exécutables qui gagnent en vélocité, mais pas de manière proportionnelle. Par exemple, une longue séquence Scenery animator (création de paysages virtuels), qui nécessitait plus de 21 heures de calculs sur une Amiga 1000, prend désormais moins de 40 minutes avec le 68060. Autres exemples : l'émulateur Pc Task 3.1 devient enfin aussi rapide qu'un véritable 286, Shapeshifter fonctionne de 1,5 à 2 fois plus vite qu'un Quadros 950 et les performances d'EmuCP sont multipliées par 8 par rapport au 68030 à 25 Mhz !

En fait, l'ampleur du gain de vitesse dépend beaucoup de la manière dont sont programmés les logiciels. Le 68060 se comporte par défaut comme un 68000 de base excessive-ment rapide. Mais il peut être encore plus rapide si l'on sait exploiter toutes ses innovations techniques. Reprenons l'exemple de Scenery animator, un logiciel absolument pas optimisé pour autre chose qu'un 68000 tout bête. Certes, le calcul de



SysInfo n'est pas très fiable avec un 68060, mais donne quand même une idée.

existants... Ou presque. La carte que nous vous présentons ici n'est destinée qu'aux Amiga 3000 et 4000 uniquement. En effet, elle ne s'insère que dans le support processeur spécifique à ces machines. Néanmoins, les résultats obtenus lors de nos tests ont une valeur informative valable pour les produits équivalents sur

sur un 3000 d'origine) mais nécessite tout de même le démontage provisoire du bloc lecteur de disquettes/lecteur de CD-Rom.

A noter qu'en plus d'une version complète du 68060 (le microprocesseur englobe également un coprocesseur arithmétique, deux coprocesseurs de gestion de la mémoire et deux mémoires caches de 8K chacune), la carte MkII propose un nouveau bus d'extension et quatre connecteurs pour barrettes Simms. Le bus d'extension est spécifique au constructeur phase 5 et permet l'ajout d'une carte Scsi-2 sans encombrer l'un des connecteurs Zorro III de la machine. Les quatre connecteurs Simms sont destinés à l'insertion de barrettes de mémoire, pour un maximum de 128 Mo cumulant quatre barrettes de 32 Mo chacune. Bien entendu, cette mémoire supplémentaire ne remplace pas, mais s'ajoute à la Ram déjà disponible sur la carte mère. A noter

Petit rappel sur les étapes des microprocesseurs Intel et Motorola

Spécifications	Intel	Motorola
8/16 bits	8088	-
16 bits	8086	-
8/32 bits	-	68008
16/32 bits	286, 386 sx	68000, 68010
32 bits	386 dx	68020, 68EC030
32 bits + Mmu	486 sx	68030, 68LC040
32 bits + Mmu + Fpu	486 dx	68040
32 bits superscalaire	Pentium	68060

A noter qu'à génération et fréquence d'horloge égales, les composants de Motorola ont toujours été plus performants que leurs équivalents Intel.



Test	You	A862_030	A862_030	A862_040
LCPro	Results	In Sec		
JPG Load	1.74	5.23	9.08	3.45
Color Char.	---	10.02	14.58	7.79
Fresco	---	17.93	26.91	11.76
Bur	0.80	2.17	3.13	1.17
Twirl	4.37	9.77	9.57	7.59
Rotate	3.76	8.12	8.71	6.57
Scale	0.46	0.96	1.41	0.66
Mosaic	1.93	30.35	6.95	6.29
HalfEqual	2.30	11.65	3.97	7.06
Cruncher	Results	In Sec		
LutCrunch	4.42	5.91	9.05	13.35
LutTest	0.43	0.66	1.06	0.79
LutCrunch	0.65	0.77	1.22	1.40
XPICrunch	11.01	13.23	18.08	15.54
XPICrunch	1.10	2.41	4.22	2.57
PPICrunch	10.35	6.54	8.97	14.01
PPICrunch	0.39	0.46	0.69	0.89

Pos de doute : ça booste !

Test	You	A862_030	A862_030	A862_040
Graphic	Results	In Q/s		
Print1x16	713	700	682	581
Print1x256	195	328	322	159
Rect1x16	379	475	475	349
Rect1x256	100	187	181	76
DnVExp16	510	227	180	281
DnVExp256	196	125	111	59
DnVGrd16	488	217	172	270
DnVGrd256	131	120	106	67
WpVExp16	6707	24207	10622	36960
WpVExp256	21269	16144	14165	10219
HorLine16	221	276	275	208
HorLine256	28	106	106	44
VerLine16	251	352	350	265
VerLine256	74	137	136	96
DalLine16	251	310	309	239
DalLine256	71	134	134	54
AreaExp16	202	131	106	145
AreaExp256	70	90	77	46
AreaCr16	180	122	100	131
AreaCr256	61	61	70	61
AreaFlt16	149	186	183	138
AreaFlt256	48	90	98	37

Ça booste même beaucoup !

l'animation a pris environ 40 minutes, mais lorsqu'on lance trois fois le logiciel et que l'on calcule de manière simultanée trois fois la même animation, et bien le calcul total ne prend pas plus de 45 minutes, et pas du tout deux heures comme on aurait pu le croire ! Pourquoi ? Tout simplement parce que le 68060 est construit de telle manière qu'il peut effectivement traiter plusieurs instructions en même temps, contrairement aux microprocesseurs de générations précédentes qui manipulaient, eux, les informations les unes derrière les autres. Il s'agit là d'un avantage de taille quand on travaille avec une machine multitâche comme l'Amiga. Dans une certaine limite, une application en cours n'est pas ralentie par celles qui tournent en même temps.

Des chiffres !

Il est particulièrement difficile d'établir un tableau des performances brutes, pour la bonne et simple rai-

son que les logiciels de tests les plus complets se limitent encore aux seules caractéristiques des microprocesseurs de génération précédente.

Le fameux Sysinfo, par exemple, est persuadé d'avoir affaire à un 68040 dont la fréquence d'horloge serait de...

392 Mhz ! Il n'empêche, même en n'exploitant que les capacités d'un 68040, on s'aperçoit que notre Amiga dopé fonctionne 70,71 fois plus vite qu'un A600 de base et qu'il traite en moyen-

nement 40 millions d'instructions à la seconde. Même l'accès à la Chip Ram 16 bits d'origine est multiplié par sept. Dans un autre genre, Syspeed est un nouvel utilitaire shareware qui fait fi des capacités matérielles et ne s'intéresse qu'aux temps de réponse du Workbench. Il nous permet ainsi de mesurer les performances pratiques d'un Amiga à base de 68060, même s'il se laisse bernier par les ralentissements imputables aux nombreuses commodités installées dans le système. Et Dieu sait que notre machine de test en fourmille ! Les chiffres d'un Amiga 4000/60 face à un 1200/30 (à 50 Mhz), un 4000/30 (à 33 Mhz) et un 4000/40 (à 25 Mhz) parlent néanmoins d'eux-mêmes. On notera au passage que les tests graphiques n'ont pas été exécutés dans les mêmes modes d'écran, ce qui explique la relative lenteur des 4000/60 et 4000/40 (Dbl pal) face aux 1200/30 et 4000/30 (Pal, plus rapide).

Faut-il l'acheter ?

Cette carte apporte un tel confort

Dream prof

La Mmu est un coprocesseur qui permet de jongler avec des segments de mémoire. Il n'y a que sur le 68060 qu'on trouve deux Mmu.

Le Fpu est un coprocesseur arithmétique qui permet d'effectuer très rapidement des calculs sur des nombres à virgule flottante.

Superscalaire signifie que le microprocesseur est capable d'exécuter plusieurs instructions en même temps.

d'utilisation et un tel sentiment de puissance que l'on n'aurait même pas envie de chercher un faux prétexte pour l'acquiescer. Même si vous n'êtes qu'un amateur de démos, il vous la faut ! Seulement voilà, avec un tel prix, on redescend vite sur Terre. Il est dommage de se mettre à l'image de synthèse rien que pour avoir le loisir de travailler avec ce qui se fait de plus puissant dans le genre.

**Cyberstorm
68060 MkII**

En hausse

▲ La réponse des applications est quasiment instantanée.

▲ Le multitâche devient enfin réellement transparent.

▲ La carte est évolutive : mémoire, puissance et Scsi.

En baisse

▼ Le prix (presque 6000 francs).

▼ Tiens, il n'y a pas de ventilateur sur le microprocesseur...

Note

★★★★★

Test	You	A862_030	A862_030	A862_040
Memory	Results	In MB/s		
ReadR0Rb	9.29	4.20	2.59	5.82
ReadR0Hw	11.33	8.58	4.99	10.99
ReadR0M	12.02	17.93	8.27	12.38
ReadR0Fb	10.61	4.20	2.58	5.81
ReadR0Fw	13.42	8.58	4.94	10.96
ReadR0Fb	14.37	17.94	9.26	12.19
WriteR0Fb	8.13	4.92	3.22	4.69
WriteR0Fw	8.14	10.97	7.20	6.47
WriteR0Fb	3.14	24.67	15.40	8.48
Fast2Fastm	5.12	3.46	2.23	3.94
Fast2Fastf	5.14	8.81	4.46	4.17
Fast2Fastf	5.14	13.14	8.57	4.21
Fast2Fastf	5.12	13.29	9.54	3.94
Fast2Fastf	7.32	---	---	5.89
ReadChpb	0.96	1.12	0.99	0.97
ReadChpw	1.33	2.27	2.01	1.77
ReadChpl	3.80	4.65	4.16	3.61
WriteChpb	1.77	1.77	1.77	0.96
WriteChpw	3.58	3.61	3.65	1.90
WriteChpl	7.10	7.10	7.09	3.92
Chp2Chpb	0.81	0.97	0.87	0.48
Chp2Chpw	1.23	1.77	1.77	0.98
Chp2Chpl	2.48	3.61	3.65	1.96
Chp2Chpbm	2.40	3.25	3.24	1.94
Chp2Chp16	3.17	---	---	1.95
Fast2Chpb	1.57	1.10	1.20	0.91
Fast2Chpw	2.80	2.10	2.33	1.73
Fast2Chpl	4.73	4.39	4.16	3.09
Fast2Chpbm	4.47	3.35	4.84	2.95
Fast2Chp16	4.67	---	---	3.02

Pour booster, ça booste !

Carte graphique Pica

En ces temps de transition, améliorer les capacités graphiques de son Amiga est une solution de renouveau à envisager fortement. La Picasso II+ propose un premier exemple de lifting.

La Picasso II+ est une carte d'extension graphique. Son but est de proposer tout un panel de nouveaux modes d'écran pour travailler dans des résolutions encore plus élevées et encore plus colorées qu'à l'accoutumée. Par exemple, il sera désormais possible d'afficher des images en 1600x1200 pixels et 256 couleurs, alors qu'un Amiga 3000 est limité à 16 couleurs en 640x512 pixels. Même un A4000 standard n'atteint que péniblement 800x600 pixels en 256 couleurs, avec un horrible scintillement à la clé. Mais au-delà de la finesse accrue des images, les cartes graphiques présentent un intérêt supplémentaire non négligeable : elles gommant toutes les faiblesses du standard Amiga, à savoir



Des nouveaux modes, rien que pour la Picasso.

l'incompatibilité avec les moniteurs informatiques du commerce (Vga, Svga...) et la gestion asthmatique des animations 3D.

Installation

Proposée par le constructeur allemand Village tronic, cette carte vient s'enficher dans tout connecteur libre à la norme Zorro II. Elle est donc directement compatible avec les Amiga 2000, 3000 et 4000 ainsi qu'avec tout autre modèle monté en tour et disposant d'au moins un connecteur à cette norme. L'étape suivante de l'installation sort déjà plus du commun : un câble spécial doit

relier la sortie vidéo normale de l'Amiga à l'entrée vidéo de la carte, tandis que le moniteur vient se brancher sur sa propre sortie vidéo. Il faut en fait savoir que la Picasso II+ ne remplace pas les composants graphiques de l'Amiga, mais leur ajoute seulement de nouveaux modes écran. Concrètement, si le Workbench est en mode Picasso, ce sera la carte qui produira l'image et l'enverra directement au moniteur. En revanche, si le Workbench est en mode Ecs ou Aga (par exemple, le DblPal), ce sera l'Amiga qui produira l'image et l'enverra par son propre connecteur vidéo ; la carte ne servant alors qu'à véhiculer le signal, sans y toucher. A ce propos, il est important de noter qu'il est tout à fait possible d'utiliser deux moniteurs, l'un pour les modes Amiga et l'autre pour les modes Picasso. L'intérêt ? Les modes Picasso sont produits par un composant Cirrus logic (très courant dans le monde Pc) qui ne s'accommode que d'un moniteur de type Vga, alors que les modes Pal et Ntsc de l'Amiga réclament impérativement un moniteur de type vidéo. Hé non, mon bon monsieur, la Picasso II+ ne fait absolument pas office de *Flicker fixer* et encore moins de *Scan doubler*. Si l'on veut n'utiliser qu'un seul moniteur, celui-ci devra impérativement être multisynchrone.

Reste ensuite à installer les pilotes logiciels spécifiques à la carte, histoire que le Workbench sache comment utiliser toute cette nouvelle électronique. A noter qu'une disquette contenant des pilotes *Cybergraph/x* (norme supplémentaire pour une ges-



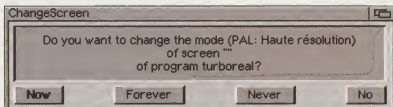
Un Workbench bien coloré.

SSO II+

tion similaire de toutes les cartes graphiques) est disponible séparément, mais reste quasiment inutilisable : ces pilotes ne fonctionnent en effet qu'avec l'ancienne version de la Picasso. Génial ? Voire.

Utilisation

L'utilisation paraît de prime abord d'une simplicité extrême : de nouveaux modes d'écran ont fait leur apparition dans les Préférences, et il



ChangeScreen force les applications à utiliser un mode Picasso.

modité viendrait faire son apparition et le forcerait (selon le bon vouloir de l'utilisateur) à se lancer dans un mode Picasso. Génial ? Voire.

En fait, un mode Picasso n'a pas du tout la même structure qu'un mode Amiga et par conséquent, ne se programme pas du tout de la même manière : les démos et les jeux ne tourneront jamais dans les modes

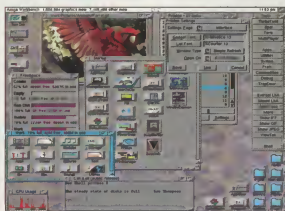
à de rares exceptions près, être "promus" en mode Picasso. En revanche, celles qui écrivent directement dans la mémoire-écran devront soit disposer d'un pilote adéquat, soit tourner dans un mode Amiga classique...

De plus, la simulation du comportement graphique de l'Amiga a ses limites : le pointeur de la souris perd son ombrage et le glissement vertical de l'écran donne parfois des résultats plus psychédéliques qu'utiles, surtout quand on passe d'un mode Amiga à un mode Picasso.

Bref

Ne soyons pas trop sévères. La Picasso II+ présente l'énorme avantage d'être désormais l'une des seules de sa catégorie à se connecter encore dans un bus Zorro II. Cela dit, les possesseurs d'Amiga 3000 ou 4000 auraient tout intérêt à aller voir ailleurs - du côté d'une Cybervision, par exemple. Enfin, il convient de bien faire attention à une chose : certes, plusieurs modes de la carte Picasso peuvent afficher jusqu'à 16 millions de couleurs, mais pas l'Amiga. Ceci pour dire que tout logiciel qui voudra utiliser cette possibilité devra être spécialement programmé pour la carte Picasso (ou alors, il faut à tout prix que les pilotes Cybergraph'x soient mis au point). Or, pour l'instant, de tels logiciels se comptent sur le pouce d'une main de manchot : Tv paint.

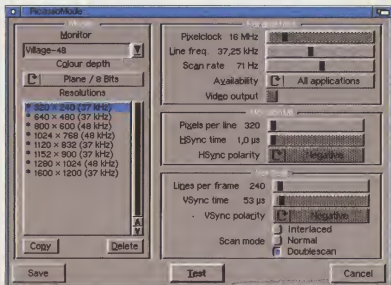
Yann Serra



Un deuxième Workbench toujours bien coloré.

suffit de sélectionner un pour améliorer de facto la résolution du Workbench et les applications qui vont avec. Et si, d'aventure, un logiciel refusait de s'ouvrir dans autre chose qu'un mode Amiga, une com-

mode Picasso, parce qu'il est obligé de passer par une double émulation graphique complètement inutile ! En fait, la règle est simple : les applications qui utilisent les fonctions du système pour dessiner à l'écran peuvent,



Affinement des réglages des modes Picasso.

Carte Picasso II+

En hausse

- ▲ Se branche dans un connecteur Zorro II.
- ▲ Assez bien intégrée au système.

En baisse

- ▼ Pilotes Cybergraph'x pas totalement compatibles.
- ▼ Pleinement exploitée (16 millions de couleurs) par un seul logiciel : Tv paint.

Note

★ ★ ★ ★ ★

Eagle, le taiwannais allemand...

Le design initial des Amiga tendait plus vers la console de jeux que vers la machine sérieuse. S'il est vrai qu'il y a quelques années, avec les Amstrad, St et compagnie, ce look était imposé, depuis l'avènement du 1200 et du 4000, on attendait de la part de Commodore une belle machine, relookée un peu comme les pros.

Il y eut deux essais en ce sens : le 3000T et le 4000T, tous deux diffusés de manière plutôt confidentielle, principalement pour des raisons de prix. Bref, les Amigaistes ne pouvaient disposer des nombreuses possibilités offertes par un boîtier de type "tour" : extensions plus nombreuses et plus rapidement installées, gain de place, frime devant les copains, etc.

Une vraie nouvelle machine

Dans le modèle présenté par Eagle, la logique est un peu différente. Ici, il s'agit d'une vraie machine proposée à la vente. On ne vous demandera pas de démonter votre 1200 ou votre ancien 4000... Ou presque. En effet, dans le boîtier se trouvent déjà une carte mère de 4000T, un contrôleur Scsi, 4 Mo de mémoire Fast et un lecteur DD. Il manque à cette liste le plus important : un micro-processeur. En fait, il faut savoir que les cartes-mères des 4000 ne disposent pas de processeur. Il faut ajouter une carte fille disposant d'un processeur, par exemple un 68030 ou 68040, ou bien la carte accélératrice de votre ancien 1200 (certaines peuvent en effet servir de carte-fille processeur pour 4000). Mais il est tout à fait envisageable d'acquérir en même temps que le tower une

nous a gentiment été prêtée par DeltaGraphix disposait-elle d'une carte Cyberstorm 68060.

Vue d'ensemble

Le boîtier est d'un design très sobre, de couleur beige clair, très smart. Tout en haut de la façade se trouvent trois boutons : marche/arrêt, reset, et... turbo - ce dernier n'étant évidemment d'aucun effet sur l'Amiga. Ultime gadget, un petit écran à cristaux liquides affiche la fréquence du processeur...

Contrairement aux 1200 bricolés en tour, ce modèle disposant d'une carte mère 4000T, aucun fil ne sort inutilement par derrière pour l'alimentation, la sortie clavier tombe pile-poil dans le trou qu'il faut, et les ports parallèle et série s'ajustent parfaitement aux emplacements pour lesquels ils sont prévus. Bref, une grande impression de sérieux et de finition parfaite transparaît de ce boîtier.

L'interface clavier étant celle d'origine, on pourra donc brancher sans problème aucun un clavier d'Amiga 3000, ou bien, grâce à un adaptateur spécial, celui d'un Amiga 4000 ou d'un Cdtv. Ce point est important, car il existe une interface permettant d'utiliser les claviers de type Pc sur les tours ou Desktop Amiga (voir page ci-contre), une option intéressante si l'on compare le prix d'un clavier Amiga à celui d'un clavier Pc (150 balles chez un taiwannais).

Et dedans ?

Le boîtier étant de type grande tour, vous disposez de six emplacements 5"1/4 en façade, de deux autres en interne, ainsi que deux emplacements 3"1/2 en façade. De cette façon, vous pourrez jouer pleinement de deux lecteurs de CD-Rom, trois disques durs, et deux graveurs... Sans oublier les deux lecteurs de disquettes, genre un 3"1/2 classique et un HD de derrière les fagots.

Si de nombreux fils courent dans tous les sens, il reste suffisamment d'espace pour que les bus s'aèrent, et que tout paraisse net. Bien que la configuration qui nous a été proposée pour le test soit relativement bien fournie, tout semblait tomber à sa place. Il est de plus enfantin d'ajouter ou de reti-

rer un nouveau périphérique.

Conclusion

Bien conçu, robuste et spacieux, l'A4000T d'Eagle est la machine rêvée depuis des années par les Amigaistes. Les benchmarks indiquent des performances dans la bonne moyenne, attention cependant à bien choisir l'origine des Rams.

L'impression de sérieux tient certainement au fait qu'il ne s'agit en aucun cas d'un tower "bricolé", même avec talent, mais d'un nouveau modèle d'Amiga à part entière. Le seul reproche que l'on puisse formuler est le manque d'un ventilateur supplémentaire, qui pourrait se faire ressentir sur des configurations à base de 68040, réputées comme dégagant pas mal de calories.

Enfin, il est intéressant de signaler que le prix demandé est assez raisonnable : même avec une carte processeur, il est en tout cas inférieur à celui de l'A4000T officiel d'Amiga technologies.

Eric Capponnelli



Le 4000T.

carte processeur. Ainsi la machine qui



Un intérieur clean.

Eagle A4000T

- En hausse
- ▲ C'est beau, net, bien construit.
- En baisse
- ▼ Il manque un petit ventilateur, mais c'est vraiment pour chipoter.
- Note
- ★★★★★

Des interfaces pour les Amiga Tower

Monter un Amiga 1200 en Tower, c'est bien, mais lorsque l'on décide de le faire soi-même, deux questions se posent : comment brancher plus d'un disque lde, et quel type de clavier choisir ?

La réponse d'Atéo concepts à ces questions consiste en deux interfaces spécialisées : d'un côté, une carte lde mux permettant de connecter jusqu'à quatre périphériques lde (disques durs et/ou lecteurs de CD-Rom), et de l'autre, une interface pour clavier Pc 105 touches.

lde mux

Il s'agit de la plus simple des deux interfaces. Elle se branche facilement sur le port lde interne de l'Amiga et offre la possibilité de connecter quatre périphériques lde ou Atapi, divisés en deux groupes distincts (un maître et un esclave par groupe) : le premier est directement reconnu par l'Amiga, tandis que le second nécessite l'utilisation d'un logiciel spécifique, par exemple lde fix (non fourni avec la carte).

Pour être réellement utile, le premier périphérique du premier groupe devra être un disque dur que l'Amiga pourra utiliser pour s'initialiser. Le second périphérique de ce même pre-

mier groupe pourra être soit un disque dur, auquel cas aucun pilote particulier ne sera requis, soit un CD-Rom Atapi, nécessitant un driver spécifique (au hasard : l'atapi.device). A noter pour les possesseurs d'Amiga 1200 déjà pourvus d'un disque dur 2"1/2 interne, que la carte lde mux dispose du connecteur adéquat, en plus d'un connecteur 3"1/2 standard : ils pourront donc continuer à utiliser leur disque dur, sans aucun problème. Enfin, il est de notoriété publique que certains disques durs 3"1/2 posent des problèmes lorsqu'ils sont utilisés avec l'interface lde de l'Amiga : leur séquence d'initialisation lors de l'allumage de l'ordinateur étant trop longue, l'Amiga ne les reconnaît qu'après un redémarrage à chaud (reset). Atéo concepts a donc pensé à munir sa carte d'un cavalier qui permet de régler ce problème avec les disques les plus courants (pour les techniciens : enlever ce cavalier revient à couper le fil 1 de la nappe lde).

Clavier Pc

L'idéal pour un tower, serait de pouvoir utiliser un clavier de Cdtv ou d'A4000. Malheureusement, ceux-ci sont chers et difficiles à trouver. La meilleure solution consiste donc à utiliser un clavier Pc, dont le prix frise le ridicule (environ 100 francs dans n'importe quelle boutique spécialisée). Dotés de 105 touches, ces claviers sont légèrement différents de celui de l'Amiga, mais grâce à cette interface, ils sont également parfaitement fonctionnels.

La carte n'est prévue que pour les Amiga montés en tour. Tout le nécessaire de fixation est fourni, et l'installation consiste simplement à brancher un clip sur le circuit idoine de la carte-mère de l'Amiga, l'alimentation électrique étant assurée par une

broche identique à celle d'un lecteur de disquettes. La carte dispose d'une Eprom contenant un logiciel chargé de transformer les codes envoyés par le clavier Pc, en codes compatibles avec un clavier Amiga classique. Enfin, la disposition des touches étant différente, un pilote spécial - un "key-map" - est également fourni.

Les claviers Pc 105 touches récents sont tous dotés de deux touches Windows, qui font très logiquement office de touches Amiga. Les touches Help et Del sont quant à elles émulées par Ins. et Suppr., respectivement. Enfin, les touches F11 et F12, inexistantes sur un clavier Amiga, renvoient les numéros de version et de révision de l'Eprom. Ce détail a son importance,

car Atéo concepts prévoit de faire évoluer ce matériel, notamment en utilisant les touches PgUp, PgDn, Home et End du clavier Pc, pour des combinaisons telles que Shift-up ou Ctrl-up. Pour une utilisation courante (c'est-à-dire, sous Intuition), le clavier Pc fonctionne correctement avec toutes les applications que nous avons utilisées. En revanche, Atéo concepts reconnaît l'existence de quelques problèmes avec certains jeux, démos, ou même utilitaires non Dos (Linux, NetBsd). Ces problèmes ont cependant été corrigés dans la dernière version de la carte, disponible en mise à jour au prix de 50 francs.

Stephan Schreiber



Et en plus, ça marche.



Une carte simple, mais efficace.

Interfaces lde mux et clavier Pc d'Atéo concepts

En hausse

- ▲ La facilité d'installation des deux cartes (pas de soudure, etc.).
- ▲ Pour l'interface clavier Pc : l'ouverture aux claviers 105 touches par chers.

En baisse

- ▼ Pour l'interface clavier Pc : les 105 touches ne sont pas toutes utilisables.

Note

★★★★☆

ClariSSA, le pro des animations SSA

Le mois dernier nous vous avons présenté Adorage, un logiciel permettant de générer des animations de présentation au format SSA. Ce mois-ci, c'est tout naturellement que nous vous présentons le logiciel qui va vous permettre de gérer de telles animations : ClariSSA.

ProDAD, une société d'outre-Rhin très dynamique, inonde en se moment le marché de produits multimédia très bien faits : Adorage, ClariSSA, Monument designer et Animage sont autant de titres qui redonnent un souffle à notre machine fétiche. Tous ces produits utilisent le format d'animation propriétaire de proDAD, le Ssa, qui, bien que relativement ancien, n'est en fait pas très répandu dans nos contrées. Rappelons qu'il existe sur Amiga un autre format d'animation bien plus connu, notamment des utilisateurs de Deluxepaint : l'Anim. Comme en Ssa,

le principe est identique à celui du dessin animé classique, puisqu'il s'agit d'une succession d'images bitmap, plus ou moins compressées, qui, affichées les unes à la suite des autres, donnent une impression de mouvement. Malheureusement, le format Anim n'est pas très performant pour les animations longues, donc gourmandes en mémoire et en espace disque. C'est donc là que le format Ssa intervient : il produit des animations beaucoup plus fluides et sans à coups. Pour parvenir à une telle performance, le Ssa repose sur la technique du "half-framing" : chaque image de l'animation n'est en fait codée que sur une demie-image. Mais que l'on se rassure, grâce aux modes entrelacés de l'Amiga, ce subterfuge est parfaitement invisible !

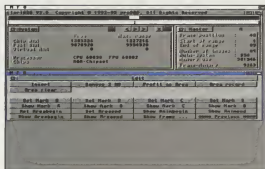
Et ClariSSA dans tout ça ?
ClariSSA offre donc la possibilité de convertir des animations du format Anim habituel vers le format Ssa, et réciproquement. Pour optimiser la quantité de mémoire nécessaire, ClariSSA propose deux modes de travail. Le premier, dit "dynamic memory operation" (Dmo), est classique : il place l'animation entière en mémoire. Il faut donc disposer de suffisamment de mémoire pour travailler sur un ou plusieurs fichiers d'animation en même temps. L'autre mode, dit "dynamic disk operation" (Ddo), utilise le disque dur comme mémoire virtuelle. On peut ainsi créer des animations énormes même sur les plus petites configurations. En contre-partie, les accès répétés au disque dur ralentissent considérablement le travail.

Un autre point intéressant de ClariSSA consiste en la possibilité de combiner plusieurs animations ou images fixes entre elles, et de les exporter par la suite en un seul et même fichier. Sans constituer une véritable table de montage, cette option est tout à fait

intéressante pour, par exemple, mixer un effet réalisé avec Adorage et une animation en images de synthèse, ClariSSA gérant tous les problèmes de palette tout seul comme un grand. Dans le même ordre d'idée, et toujours sans concurrencer les logiciels prévus à cet effet, ClariSSA peut également appliquer certains effets aux animations : fondus, redimensionnements...

Alors, heureuse ?

ClariSSA offre d'innombrables possibilités, mais donne l'impression de faire un peu dans tous les sens. En fait,



L'interface principale.

c'est surtout l'interface de travail, des plus scabreuses, qui donne cette impression... Il semble que ce soit une manie chez proDAD : rappelez-vous d'Adorage, un superbe logiciel de présentation, mais doté de l'interface la plus horrible qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga. Et bien là, c'est pire ! Mon dieu, quelle horreur ! Heureusement que le logiciel est complet et performant, sinon...

Eric Cappannelli



Le panneau de configuration.

ClariSSA

En hausse

- ▲ Importation/exportation des animations Ssa ou Anim.
- ▲ Un bon manuel doublé d'un didacticiel intéressant.
- ▲ Combinaison de fichiers.

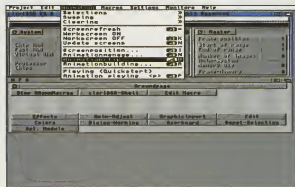
En baisse

- ▼ L'interface immonde !
- ▼ Pas d'importation de Fil/Fic, d'Avi ou de Quicktime.
- ▼ Le manuel encore en anglais.

Note



Mais quel fouillis !



Des menus en veux-tu en voilà.

APPLIMATIC

septembre 1996

demandez notre documentation SVP

Produits PHASE5

Cyberstorm MK2 68040, 40 MHZ, **AMIGA 3000(T), 4000(T)**
Cyberstorm MK2 68060, 50 MHZ,



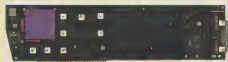
extensible à 128 Mb.
 Contrôleur SCSI2 (10 mb/s) ou SCSI WIDE (20 Mb/s, 15 unités) en option pour **AMIGA 3000 ou AMIGA 4000**



CPU 68040 740FS/3160FF **CPU 68060 1350 FS/5800 FF**
 Contrôleur SCSI2 200 FS/860 FF Contrôleur SCSI WIDE 300 FS/1300 FF

BLIZZARD 2040 ERC 68040, 40 MHZ, **AMIGA 2000**
BLIZZARD 2060 68060, 50 MHZ, avec contrôleur SCSI2 Intégré

cette carte fonctionne avec
 tous les AMIGA 2000
 (même A2000 rev A)



CPU 68040 720 FS/3100 FF **CPU 68060 1390FS/6000 FF**

BLIZZARD 1240 ERC 68040, 40 MHZ **AMIGA 1200**
BLIZZARD 1260 68060, 50 MHZ



CPU 68040
590FS/2560FF
CPU 68060
1190FS/4990FF



340 FS/1490FF



Contrôleur SCSI2 pour
1230, 1240 ou 1260,
extensible jusqu'à 16 mb
200 FS/860FF

Amiga Technologies



AMIGA 4000 TOWER
 68040, 25 MHZ
18 Mb RAM

Contrôleur SCSI2
 disque dur 1.2 gigas
 CD ROM 4-vitesse
 pac complet de logiciels...

3690 FS/15900FF

AMIGA



AMIGA 1200
 68020, 16 MHZ
 disque dur 170 Mb
 pac de logiciels avec
 Scala, turbocall etc...

880 FS/3800 FF

Imprimantes



EPSON STYLUS
COLOR2 720 dpi
490 FS/2200 FF



EPSON STYLUS
COLOR 500 720
 dpi (comme color2,
 mais 2x plus rapide)
640 FS/2700 FF



EPSON STYLUS
COLOR 1500 A2
1690 FS/7350 FF

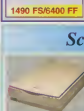
TURBOPRINT V 4.1
 logiciel/utilitaire d'impression
 en français
1490 FS/6400 FF **129 FS/500 FF**

Extensions mémoire



q 4Mb A4000 60 FS/260 FF
 q 4 Mb A3000 300FS/1300 FF
 q 8 Mb 60 ns 120 FS/500 FF
 q 16 Mb 60ns 190 FS/820 FF
 q 32 Mb 60 ns 440 FS/1890 FF
 q 2Mb A500 200 FS/850 FF
 q 1Mb A500 95 FS/400 FF
 q 512K A500 69 FS/290 FF
 q 2 Mb CHIPA500/2000 platine
 avec 8375 300 FS/1300 FF
 q 2 Mb pour Amiga 2000 ext. Jus-
 qu'à 8Mb 220 FS/900 FF

Scanner



Epson GT 5000
 600 dpi A4 avec
 câbles, driver
750 FS/3260 FF



Scanner A4 à plat SCSI generic
 av. driver Amiga **590 FS/2560 FF**

Contrôleurs SCSI

GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF
Contrôleur SCSI2+ATbus +RAM A2000
 290 FS/1200 FF
Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200
 169 FS/690 FF
Contrôleur SCSI2 DKB Rapldrive ext.
 RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000
 290 FS/2190 FF

Kickstart

Kickstart 3.1 pour Amiga 500-4000
 demandez svp dès **120 FS/480 FF**
ROM Switch 2x pour A500,600,2000
 commutation manuelle **39 FS/160 FF**

Disques durs

Syquest EZ 135 SCSI
 ext. av. 1 cartouche



280 FS/1100 FF

Graveur CD RAYAHYA
CDR 102 4R/2W



1090 FS/4690 FF

iomega jaz
 Disque dur amovible
 1 giga, SCSI externe



890 FS/3800 FF

Disques durs

1.2 giga ATA 3.5" 350 FS/1500 FF
 2.2 giga ATA 3.5" 480 FS/1900 FF
 1.2 giga SCSI2 3.5" 480 FS/1900 FF
 2.2 giga SCSI2 3.5" 790 FS/3400 FF
 Syquest 270 Mb SC38 390 FS/1600 FF
 270 Mb 2.5" A1200 160 FS/800 FF
 540 Mb 2.5" A1300 390 FS/1800 FF
 1.2 giga 2.5" A1300 900 FS/5000 FF

CYBERVISION64/3D

AMIGA 1200T, AMIGA 2000, AMIGA 3000(T), 4000(T)

Carte graphique Cybervision64 3d, 2 ou 4 Mb,
 1600x1200, avec modul Mpeg et Pal-doubler optionnel
 (branchement de n'importe quel moniteur VGA possible)

Version 2 Mb 490FS/2100FF **Version 4 Mb 590FS/2560FF**
 Module Mpeg 350 FS/1000 FF PAL-doubler 300 FS/1300 FF

Moniteurs



MONITEUR 1438 multisync 1024x768
 KHZ pour tout AMIGA **490 FS/2090 FF** 15-38

MONITEUR 1538 multisync 1024x768 15-38
 KHZ pour tout AMIGA **590 FS/2560 FF**

MONITEUR 1764 multisync 17 pouces 1024x768
 15-82 KHZ, 120 HZ, pour tout
 AMIGA **1490 FS/6490 FF**

MONITEUR CTX 20", 1600x1200, 2 entrées
 commutables, 31-84 KHZ, menu on screen
2000 FS/8690 FF

MONITEUR Targa 17", 1024x768
 31-64 KHZ, menu on-screen, très
 bon affichage **890 FS/3860 FF**
MONITEUR NOKIA 445XL, 21",
 0.22, 102 KHZ **3590 FS/15600 FF**

Amiga, Pc et Mac sont dans un lecteur...

AmigaDOS est un système fabuleux : non seulement le format Amiga est stable et performant, mais en plus, il sait utiliser sans bidouille externe des disques MS-DOS et même Macintosh !

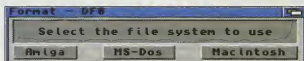
La recette de ce miracle est très simple : elle s'appelle "FileSystem", soit, en français, "système de fichiers". En fait, et contrairement à ce qui se passe sur d'autres plates-formes, l'Amiga gère séparément le format physique d'un volume et l'organisation logique des fichiers qui y sont inscrits. Concrètement, deux entités logicielles se partagent le boulot : par exemple, pour

Les disquettes Pc

CrossDOS est fourni en standard avec l'Amiga depuis la version 2.1 du système et se compose de trois fichiers principaux : le `mfm.device`, rangé dans le répertoire `Devs`; le `CrossDOSFilesystem`, rangé dans le répertoire `L`; et une commodité, rangée dans le tiroir `Sys:Tools/Commodities` sous le nom de `CrossDOS`. Additionnellement, une ou plusieurs entrées `MountList` doivent être déposées dans



Options de filtrage de CrossDOS.



Avec Mfs, les trois formats sont mélangés.

une disquette Amiga, le `trackdisk.device` est d'abord chargé de lire en mémoire les secteurs de la disquette, puis le `FastFilesystem` se charge de les interpréter. Dans le cas d'une disquette MS-DOS, c'est le `mfm.device` qui lit les secteurs, et le `CrossDOSFilesystem` qui les interprète. Ce partage des tâches permet des combinaisons plus ou moins farfelues : rien n'empêche par exemple d'utiliser une disquette Amiga avec un `Filesystem` MS-DOS - même si, à l'évidence, cela ne présente aucun intérêt.

La première application pratique de ce système, est bien sûr l'utilisation de disques durs et/ou amovibles (cartouche `SyQuest`, disque `Zip...`) formatés en mode MS-DOS. Dans ce cas, on utilisera bien entendu le pilote du contrôleur `Scsi` ou `Ide` sur lequel est branché le périphérique concerné (`scsi.device` ou `dérivé`), couplé, donc, au `CrossDOSFilesystem`. Le sujet ayant déjà été abordé dans ces mêmes colonnes, nous n'y reviendrons pas ici.

Le lecteur PC0: (ou DF1: et PC1:, etc.). La commodité

permet quant à elle de régler certaines options de lecture des fichiers `Ascii`, notamment la conversion des caractères accentués MS-DOS en leur équivalent Amiga (notez que les textes `Windows` n'ont pas besoin d'être convertis, car les fenêtres de Tonton Billou utilisent le même jeu de caractères que l'Amiga).

Les disquettes Mac

Si vous avez la chance de posséder un lec-

teur haute-densité, vous pouvez également exploiter les disquettes formatées en mode Macintosh. Pour ce faire, deux solutions existent : côté commercial, `CrossMAC` est l'équivalent de `CrossDOS` pour les disquettes Macintosh. Côté shareware, l'émulateur `ShapeShifter` est livré avec un `Filesystem` Mac performant, mais dont le seul défaut est de ne pouvoir fonctionner qu'en même temps que `ShapeShifter` lui-même...

Le principe de `CrossMAC` est toujours le même : le `mfm.device` dans `Devs`; `CrossMacFilesystem` dans `L`; et une ou plusieurs entrées `MountList` dans `Devs:DOSDrivers`. On accède ensuite aux disquettes Macintosh via les lecteurs `MAC0:`, `MAC1:`, etc.

Petit truc

Bien entendu, rien n'empêche d'utiliser plusieurs formats en même temps. Un seul lecteur de disquettes peut ainsi accepter indifféremment des disquettes Amiga, Pc et Mac. Le seul problème qui se pose est d'ordre esthétique : si le `Workbench` reconnaît une disquette Pc, par exemple, il affichera des icônes disgracieuses pour les deux autres formats, à savoir `DF0:????` et `PC0:????`. C'est pas très joli, et cela occupe inutilement de la place sur l'écran du `Workbench`.

Pour remédier à cela, le programme `MultiFilesystem`, alias `Mfs`, s'impose. Disponible en freeware sur Aminet, il permet de n'avoir qu'une seule icône par lecteur, quel que soit le format de la disquette utilisée. C'est véritablement un must à posséder.

Sept



Trois formats différents les doigts dans le nez !

AmiTCP, dernière

L'heure est enfin venue d'adapter le script de démarrage d'AmiTCP à notre configuration. Dans sa version originale, celui-ci est en effet peu pratique. Avec les quelques modifications qui suivent, nous obtenons une configuration Internet stable.

Le script de démarrage d'AmiTCP est un bête script AmigaDOS, et doit donc être exécuté depuis une fenêtre Shell avec la commande Execute. Les possesseurs d'outils tels que ToolManager préféreront sans aucun doute lui assigner un raccourci-clavier ou bien une icône dans un dock... Ce script s'appelle StartNet et se trouve

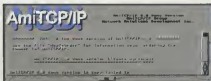
dans le répertoire AmiTCP:bin. Il commence par demander le mot de passe de l'utilisateur par défaut (ce mot de passe a été défini lors de l'installation d'AmiTCP). Ensuite, le ppp.device est initialisé, et la connexion établie. Le pendant de StartNet, c'est StopNet. Ce script déconnecte l'ordinateur du réseau, raccroche le modem et quitte

AmiTCP.

Les versions de StartNet et StopNet que je vous propose ici sont, je le rappelle, adaptées à AmiPPP et ne fonctionneront pas avec d'autres implémentations du protocole. En revanche, elles sont valables pour n'importe quel fournisseur supportant le Ppp.

Sept

```
listing 1
; Script StartNet de connexion
Failat 21
; log in
echo **Nlogin: Sept*
AmiTCP:bin/login -f Sept*
AmiTCP:bin/umask 022
; Appelle le fournisseur
AmiTCP:bin/online amipp.device 0
If Warn
    Echo "Pas de connexion !"
    Quit
Else
    ; Lance AmiTCP
    AmiTCP:AmiTCP
    WaitForPort AMITCP
    ; Configure amipp
    AmiTCP:bin/ifconfig lo0 localhost
    AmiTCP:bin/ifconfig amipp $amippiplocal $amippipremote
    AmiTCP:bin/route add $amippiplocal localhost
    AmiTCP:bin/route add default $amippipremote
    setenv HOSTNAME `AmiTCP:bin/hostname`
    Assign TCP: Exists > NIL:
    IF Warn
        Mount TCP: from AmiTCP:devs/Inet-Mountlist
    EndIf
EndIf
```



AmiTCP enfin prêt !

```
listing 2
; Script StopNet de déconnexion
; Raccroche le modem
AmiTCP:bin/offline amipp.device 0
; Quitte AmiTCP
rx "address AMITCP; KILL"
```

La config idéale

Jusqu'à présent, il n'existait que deux solutions logicielles pour se connecter à Internet sur Amiga : AmiTCP d'une part, et AS225 d'autre part. Bien qu'efficaces, ces solutions sont lourdes à mettre en oeuvre, car directement adaptées du monde Unix et disposant d'une multitude d'options qui ne servent jamais au commun des mortels - c'est-à-dire, les gens qui, comme vous et moi, utilisent une connexion temporaire par modem.

Une troisième solution vient de faire son apparition : Miami (pour "Modem based Internet for the Amiga"). Comme son nom l'indique, Miami est une pile Tcp/ip spécialement conçue pour les connexions par modem. Mieux encore : tous les paramètres sont réglables via une interface graphique, et des fichiers de configuration adaptés à divers fournisseurs à travers le monde sont (ou ne tarderont pas à être) disponibles.

Du coup, la suite Internet idéale sur Amiga, homogène et efficace, se compose des logiciels suivants :

- Miami, pour la couche Tcp/ip ;
- Voyager ou iBrowse, pour surfer sur le Web ;
- Yam, pour le courrier électronique (email) ;
- mNews, pour les forums Usenet (news) ;
- AmFTP, pour le téléchargement en Ftp ;
- AmIRC, pour les discussions en Irc.

Ces logiciels utilisent tous les bienfaits de Mui, l'interface graphique de Stefan Stuntz, et sont donc disponibles sur Aminet, dans le répertoire comm. A l'exception d'iBrowse, qui est un logiciel commercial, ils sont tous shareware. Enfin, notez que le Workbench 3.0+, un disque dur et au moins 4 Mo de mémoire Fast sont quasiment indispensables pour une utilisation agréable.

ARexx'tha Franklin

Puisque cette rubrique s'appelle "En pratique", après tout, autant qu'elle soit pratique. Pour votre plaisir, voici deux petits scripts sympathiques, qui vous donneront sans nul doute l'envie d'aller plus loin.

De quoi s'agit-il donc au juste ? C'est très simple. Le premier script, Uptime.rexx, mesure le temps passé entre deux invocations. Ça n'a l'air de rien, mais c'est très utile pour, par exemple, déterminer combien de temps on est resté connecté à Internet... Oui, je sais, vous me direz : "une bonne horloge, et on n'en parle plus". Certes, mais puisqu'on peut le faire en ARexx, pourquoi se gêner ?

```

/***** Uptime.rexx *****/
padStr      = "00"
nowDays     = DATE("I")
nowSecs     = TIME("S")
envTime     = GETCLIP("Uptime")

IF envTime ~= "" THEN DO
    envDays   =
WORD(envTime,1)
    envSecs   =
WORD(envTime,2)
    totDays   = nowDays-
WORD(envTime,1)
    totSecs   = nowSecs-
envSecs

```

S'CHUI'S L' MOZART
DE L' AREXX



```

DO WHILE totSecs < 0
    totDays = totDays-
1
    totSecs =
totSecs+86400
    END
    hh = padStr || totSecs
% 3600
    mm = padStr ||
(totSecs // 3600) % 60
    dd = "day"
    IF totDays ~= 1 THEN
        dd = dd || "s"
    outLine =
L E F T ( T I M E ( ) , 5 )
    DELSTR (SPACE (DATE ( ) , 1 , "-") , 8 , 2)
    SAY outLine " Up"
    totDays dd || " , " RIGHT (hh, 2) ||
": " || RIGHT (mm, 2)
/* Efface le temps */
C A L L
SETCLIP ("Uptime") END
ELSE
    CALL SETCLIP ("Uptime", nowDays
nowSecs)
EXIT 0

```

Le deuxième script que je vous propose ici, sert à mesurer l'espace disque occupé par un répertoire et tous ses éventuels répertoires. L'intérêt est simplement de permettre de décider avant d'entamer une copie, si le répertoire tiendra sur la disquette de destination.

```

/* * Dsize.rexx
* Donne le nombre total d'octets
occupés par un répertoire
*/
TAB = '09'X

```

PARSE ARG dir

```

ADDRESS COMMAND 'List' dir 'LFOR-
MAT="%L "TAB"&ts" ALL FILES TO T:x'
size = 0
files = 0
ligne = ''

DO OPEN('x', 'T:x', 'R')
DO UNTIL EOF('x')
    ligne =
WORD(READLN('x'), 1)
    IF LENGTH(ligne) > 0
        THEN DO
            files = files + 1
            IF UPPER(ligne) ~=
'EMPTY' THEN DO
                PARSE VAR
                ligne z
                size = size +
z
            END
        END
    END
CALL CLOSE('x')

IF dir = '' THEN DO
    ADDRESS COMMAND 'cd
>t:x'
    CALL
    OPEN('x',
'T:x', 'R')
    dir = READLN('x')
    CALL CLOSE('x')
END

```

SAY 'Le répertoire "'dir'" contient
'files' fichiers ('size' octets).'

ADDRESS COMMAND 'Delete >NIL: T:x'

A ciao

Le mois prochain, vous passerez à autre chose. D'ici là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois



GÉNÉRATION

MICRO

Vous vendez
43 20 76 91

Vous achetez
43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNET

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

**Achat, vente et dépôt-vente sur tout
le matériel AMIGA !!!**

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3'5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200 + DD170 + PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash :

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1063, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

**Génération Micro, la solution dépôt-vente
pour tous vos logiciels**

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

**DIGITAL
AMIGA
PRECISION**

Le spécialiste de l'Amiga

Ch. de Jette, 330
1080 BRUXELLES
BELGIQUE

Tél. : 19/32/2/426.05.04

Fax : 19/32/2/420.38.75



**STOCK
IMPORTANT**

**TROUVEZ TOUT CE QUE VOUS
CHERCHEZ ET MEME PLUS !**

Du hard au soft, nous avons tout en stock, machines A4000/30-40 • A1200HD •
CD32 • Périphérique • 500 Logiciels (utilitaires et jeux).

Pour obtenir notre catalogue, contactez nous : du lundi au vendredi de 12h00 à 19h00
le samedi de 10h00 à 18h00

PROMOS !

• CARTE BLIZZARD 1230 50Hz

+ 4Mo 1490 F

+ 16 Mo 2000 F

• IMPRIMANTE STYLUS PRO COULEUR 2500 F

(Saturne Party IV)

La plus grande démo-party française !

Compétitions sur écran géant et maxi-sono

50 % du prix des entrées sont redistribués en lots aux 3 meilleurs de chaque compétition !

Démo Amiga

Démo Fc

Démo 64 Ko (commune à l'Amiga et au Pc)

Dessin

Image de synthèse

Musique

Wild compo (toutes machines et vidéo)

Où ?

Chelles (77)

Centre Culturel

Place des Martyrs

En transport en commun : de la Gare de l'Est (Paris), prendre le train pour Chelles Gournay.
Chemin Dédicé de la gare de Chelles au Centre Culturel.

En voiture : de Paris, prendre A104 direction Lille. Sortir à Chelles et suivre le parcours
fléché. Parking sur place.

Un événement incontournable !

Revendeurs informatiques

Ecran géant et sono

Compétition de jeu en réseau

Spectacle de danse

Restauration

Possibilité d'hébergement sur place (prévoir un sac de couchage)

**Du Vendredi 1^{er} novembre
10h00 au Dimanche
3 novembre 14h00**

**Entrée : 120 F pour 3 jours
Gratuit pour les filles**



Renseignements : téléphone (1) 69 05 37 11, BBS (1) 49 63 04 39, Email ethar@club-internet.fr

Avec la participation de **DREAM**

Des sprites, des bobs et des lutins...

Nous avons passé en revue ensemble depuis quelques mois les principes de base de la programmation en général et de l'Amos en particulier. Si les thèmes abordés étaient étayés par des exemples en Amos, les principes s'appliquent aussi à d'autres langages.

Ce mois-ci, nous allons voir une possibilité offerte de base par très peu de langages, du moins sous une forme utile : il s'agit des sprites (lutins, en français). Pourtant, cette faculté est très très importante, pour la programmation de "vrais jeux", comme pour donner une petite touche "fun" à des applications plus pro.

Célebrer les sprites ?

La notion de sprite est fondamentale dans la programmation d'un jeu. Si vous regardez attentivement un jeu d'arcade classique 2D, dans lequel vous dirigez un personnage tirant dans tous les sens, explosant tous les monstres qui se trouvent sur son passage, vous voyez en fait des sprites. Ces derniers sont des petits bouts d'écran qui sont automatiquement détournés pour s'incruster dans le décor de fond. Lorsque

le héros avance, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une succession d'images qui s'affichent, décalées à chaque mouvement vers la droite par exemple, exactement comme dans un dessin animé.

En fait, lors de la création des planches de dessin (informatique) destinées au jeu, on choisit une couleur, généralement la numéro 0, pour servir de couleur "transparente". Il ne faudra absolument pas l'utiliser dans le corps du personnage, au risque de voir ce dernier passer pour l'homme invisible. En effet, lorsqu'un sprite est affiché à l'écran, l'ordinateur recopie bêtement de haut en bas ce qui se trouve dans sa mémoire. A chaque fois qu'il va rencontrer la couleur transparente, il ne va pas la recopier, tout simplement. C'est pourquoi nous aurons l'illusion que le personnage est "fondu" dans le décor. Le détournage

n'est donc pas un réel calcul de la part de l'ordinateur, mais plus un effet visuel.

Du fait que l'ordinateur dessine beaucoup plus simplement des structures rectangulaires que des formes ovoïdes ésotériques, un sprite se crée sur la base d'un rectangle. Ainsi, si vous voulez faire bouger une balle, vous créez un cercle avec votre logiciel de dessin préféré, puis ce dernier sera entouré par un carré. L'intérieur du cercle devra être différent de son pourtour, lui-même étant en couleur "transparente".

Sprites machine et Sprites graphiques

L'Amiga, et donc l'Amos, distingue deux types de sprites : les sprites dit "machine" ou "matériel", et les sprites dit "graphiques" (lutin est le terme barbare que l'on est forcé d'utiliser quand on veut parler de sprites devant le ministre de la culture...). Le premier type, également appelé sprites tout court, est entièrement géré par le hardware de l'Amiga. Car en réalité, notre machine préférée sait naturellement gérer la découpe d'une image et la coller sur n'importe quel écran. Ceci est rendu possible grâce à de puissants coprocesseurs, qui lui confèrent une qualité de jeu encore mal égalée sur des machines jusqu'à 4 fois plus puissantes en vitesse de calcul pur... Le pointeur de la souris est un exemple classique de sprite machine. Ils sont aussi utilisés dans des jeux qui font référence en matière de fluidité, comme *Superfrog* ou *Bottle Squadron*, pour en citer un plus ancien. Bref, les sprites c'est bibi qui s'en charge.

Si les sprites sont puissants, ils ont cependant un usage relativement restreint. En effet, l'Amiga n'en gère que 8 maximum, voire moins selon le mode d'écran. De plus, ils sont limités à 4 couleurs et à 16 pixels de large (la hauteur est illimitée). Pour contourner ce problème, on fait appel à un autre composant majeur de l'Amiga, le blitter, qui va générer ce que l'on appelle des "sprites graphiques", ou encore des bobs (abréviation de "blitter objects"). Le blitter est en fait une puce toute simple qui a pour seul but de recopier très rapidement, une partie de la mémoire dans une autre. Imaginez un



C'est pas un Bob Ricard, mais presque...

peu, le blitter de l'Amiga est capable de copier des images à l'écran à la vitesse d'un million de pixels à la seconde ! Toutefois, ne vous réjouissez pas trop vite, une image standard (320x256) prend tout de même déjà 81 920 pixels, et pour qu'un jeu soit fluide à l'œil humain, il faut rafraîchir l'écran bien plus qu'une fois par seconde... Mais c'est là un excellent palliatif aux gênes occasionnées par les sprites. Bref, les bobs peuvent, tout comme les sprites, être placés et déplacés dans n'importe quelle partie de l'écran. Faisant partie intégrante de l'écran, ils jouiront ainsi du même nombre de couleurs que ce dernier, avec la même organisation que la palette. Néanmoins, étant contenus dans la mémoire, ils prendront légèrement plus de temps à être affichés que les sprites, et leur nombre sera limité à la quantité de mémoire disponible.

Et Amos dans tout ça ?

Amos dispose donc de deux jeux d'instruction différents, mais suivant la même logique. Que le lutin à afficher soit de nature "machine" ou bien "graphique", le principe reste le même.

Avant toute chose, il s'agit de dessiner les différents états du ou des personnages. Une fois cette étape franchie, avec plus ou moins de mal suivant le talent de chacun, il va falloir stocker ces images sous forme de sprites. L'idée générale est qu'Amos place les lutins que vous avez créés dans une "banque". Une fois ces lutins bien rangés, il vous suffira d'appeler le numéro de la case dans lequel vous avez rangé le sprite, et hop, le tour est joué. La notion de banque est parfaitement implicite à Amos, en cas d'utilisation de sprites, qu'ils soient graphiques ou bien matériels, pour peu que vous n'utilisiez qu'une seule banque. Donc laissez-le faire, il se charge de tout, tout seul.

Premier cas : vous disposez d'Amos version "normale" (pas la version "pro"). Vous devrez alors, dans un premier programme indépendant, charger l'image bitmap à l'écran et la découper "à la main", en programmation, à l'aide des instructions GET SPRITE et GET BOB. La syntaxe de ces deux instructions est parfaitement identique : vous précisez tout d'abord dans quel tiroir de la banque vous désirez placer le sprite et ensuite, comme pour faire un carré, vous précisez les coordonnées du coin supérieur gauche et celles du coin inférieur droit. Ce qui pourrait donner GET BOB 1,0,0 to 50,50 si vous voulez mettre le contenu du coin supérieur gauche de l'écran dans le tiroir 1 de la banque des sprites.



Quelques sprites d'un Bomberman maison.



L'éditeur de sprites d'Amos.

Si vous disposez de plusieurs sprites à l'écran, utilisez des boucles, faisant varier les coordonnées X et Y, sans oublier les coordonnées SX et SY, qui ne sont pas relatives à X et Y.

A la fin du programme, utilisez l'instruction SAVE "nom du fichier.abk", 2. Cette instruction aura pour effet de sauvegarder la banque n° 2 (celle des sprites) dans le fichier spécifié entre les guillemets.

Petit truc : vous n'allez certainement pas tomber sur les bonnes coordonnées dès le premier coup, alors pour bien visualiser les contours de chaque sprite, remplacez la commande GET SPRITE ou GET BOB par l'instruction BOX, en enlevant le champ renseignant le numéro de case dans la banque. Une fois que tout tombe bien droit, remplacez les BOX par des GET BOB et n'oubliez pas le tiroir de la banque à utiliser.

Pour les personnes qui ont la chance d'avoir Amos pro, un utilitaire intégré per-

met de capturer directement les sprites sur le dessin bitmap et d'intégrer automatiquement la banque au code. Il s'agit de "Edit Objects" qui se trouve dans le menu User, dont l'utilisation est enfantine. Choisissez la petite pince et le nom du fichier, et tous les objets que vous entourerez se retrouveront comme par magie dans votre banque. À noter que ce petit utilitaire permet également de dessiner ses propres sprites, mais il vaut mieux passer par un vrai logiciel de dessin.

Pour récupérer les sprites dans vos programmes, si vous ne disposez pas d'Amos pro, il vous suffit de les charger en tout début de code par l'instruction LOAD "nom de la banque.abk". Amos reconnaîtra automatiquement qu'il s'agit d'une banque de sprites et la placera au bon endroit.

La fin ?

Pour placer un sprite, après s'être assuré que la banque est bien en mémoire, il suffit simplement d'appeler la commande SPRITE ou BOB, en signifiant le numéro du sprite dans la banque et ses coordonnées. Utilisez toujours la couleur 0 comme couleur transparente, vous n'aurez ainsi pas de problèmes.

Le mois prochain nous verrons comment animer tous cela et surtout comment le faire plus rapidement et surtout en tirant parti des possibilités multitâches d'Amos à travers Amol. En attendant, amusez-vous bien.

Eric Cappanelli

Un jour à Joy 10

Nous à Dream, on aime bien les dix lignes. En fait, je suis le spécialiste des 10 lignes à la rédaction de Dream. Alors ce matin, quand je suis arrivé au bureau vers 14 heures, et que j'ai vu plein d'enveloppes sur mon bureau avec écrit "10 lignes" dessus, j'ai vite pris un petit café et salué mon camarade de Pc Team qui arrivait aussi, et je me suis rué sur le 1200 de la rédaction où est installé Amos.

J'ai appuyé sur le bouton pour le mettre en marche et une fois le Workbench lancé, j'ai dû aller déjeuner avec tous le monde, car bon, hein, faut bien manger. Alors le soir, quand je suis revenu de manger, j'ai pu tester enfin les 10 lignes, et là... Mes enfants, quelle ne fût pas ma surprise de trouver, enfin, des programmes 10 lignes en Assembleur ! Super chouette, non ? Il y avait aussi un effet qui donnait l'impression que l'Amiga était radioactif, ce qui n'a pas arrangé la crainte de mon camarade mais néanmoins ami Geoffroy de Pc Team, qu'il a envers les Amiga. Enfin pour finir, un bel effet de drapeau. Bref, j'ai eu une journée bien chargée, et c'est surtout la pizza double fromage que j'ai pris à la hutte à Pizza qui m'a achevé... Vivement les vacances !

Quelques lignes d'Assembleur

L'Assembleur est un langage à part. Vous pouvez faire tout ce dont vous rêvez avec. Mais le problème est que lorsque vous commencez à programmer en Assembleur, vous ne dormez plus, donc ne rêvez plus. Enfin bref, merci à Peter Philippe pour sa contribution. Il permettra peut-être d'éviter de longues nuits blanches à certains d'entre nous.

```
***** ROUTINE N°1 (8
lignes) *****
**** detection de configura-
tion, routine brute ****
Test      move.l 4.w,a6
;Exec pour la librairie
           move.w 296(a6),d0
;AttnFlags (lecture seulement)
           cmp.b #1,d0;pro-
cesseur 68020 minimum
           blt.s No68020
;Pas de 68020 ? Alors
Branchement
```

```
***** ROUTINE N°3
(12 lignes) *****
**** routine bidon permettant
de faire défiler les couleurs du
 curseur ****
;sur votre
routine d'alerte No68020
Lisa      move.w SDFP07C,d0
;deniseid
           cmp.b #SF8,d0
;Identification de l'Aga
           blt.s NoAga; P a s
d'Aga ? Alors branchement
;sur votre
routine d'alerte NoAga
           beq.s Suite;Ok ?
Alors branchement vers la suite
***** ROUTINE N°2
(10 lignes) *****
**** routines bidons ****
**** passage en mode NTSC **
           move.w #0,SDFP1DC
           rts
**** passage en mode PAL **
           move.w #32,SDFP1DC
```

```
rts
** tiens, plus de curseur ! **
move.w #S20,SDFP096
rts
** enfin te revoilà ! **
move.w
#S8020,SDFP096
rts
** pour rebooter (44 octets une
fois compilé !) **
move.l 4.w,a6
jmp -726(a6)
```

```
***** ROUTINE N°3
(12 lignes) *****
**** routine bidon permettant
de faire défiler les couleurs du
 curseur ****
;sur recherche sa tâche
           jmp -296(a6)
;_LVOPindTask
           movea.l d0,a1
           moveq #~-128,d0
;histoire de ralentir personne
(-)
           jmp -300(a6)
;_LVOPSetTaskPri
           addq.b #1,d0
           loop move.w d0,SDFP1A2
           move.w d0,SDFP1A4
           move.w d0,SDFP1A6
           subq.b #1,d0
           bra.s loop
;pour toujours ...
```



Oui, c'est de l'Amos, et ça bouge.

Le Méga Drapeau de la vie

Encore un magnifique effet de notre ami Ludovic Arnaud. Un beau drapeau, dans une nouvelle routine optimisée pour le voir en haute résolution entrelacée, rien que ça...

WavyFlag 2

(c) Ludovic Arnaud

```
Screen Open 0,160,64,2 : Curs Off
Flash Off : Degree : For A=0 To
350 Step 10 : X=15+7*Cos(A) :
Y=15+7*Sin(A) : Cls 0 : Circle
X,Y,8 : Paint X,Y : Get Bob
A/10+1,0,0 To 31,31 : Next : Screen
Open 0,640,512,2,Hires=4 : Curs Off
Flash Off : Cls 0
Double Buffer : Autoback 0 : Set
Rainbow 1,1,259,"",*(2,1,1),"",
For Y=0 To 15 : For Y=0 To 1 :
Rain(1,225+Y*2+YY)=Min(17-Y,15) :
Rain(1,1,29+Y*2+YY)=$F00+Y :
Rain(1,33+Y*2+YY)=$F0+$100*Y : Next
: Next : For Y=0 To 15 : For YY=0
To 3
Rain(1,161+Y*4+YY)=$F00-$100*Y :
Step 0.01
```

```
Rain(1,65+Y*4+YY)=$F00+$10*(15-Y) :
Next : Next : Rainbow 1,0,Y Hard(-
1),258 : Repeat : Screen Copy
0,0,0,640,480 To 0,0,32 : Screen
Copy 0,0,0,608,32 To 0,32,0 : Cls
0,0,0 To 31,31 : Add B,1,1 To 36 :
Paste Bob 0,0,B
Screen Swap : Wait Vbl : Until
Inkey$="" or Mouse Key : Edit
```

Attention, danger !

Faites peur à votre maman en lui faisant croire que votre Amiga est sur le point d'exploser grâce à cette petite routine simulant une alerte nucléaire...

```
* * * Amos Nucléaire pour DREAM
par Jean-Grégoire Foulon *
Screen Open 1,400,300,32,Lowres :
Flash Off : Curs Off : Degree :
Cls 30 : Hide : Pen 30 : Paper 0 :
P a l e t t e
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,$F00
,$F00,$F00,$F00,$F00,$F00,$F00,$F0
0,$F00,$F00,$F00,$F00,$F00,$F00,$F
0,0,$F00,$F00 To 3 : C=0 : For
I=0 To 116 Step 4 : For J=0 To 4
Step 0.01
```



Tchernobyl à la maison.

```
XO=Cos(I+J#*R)*56+160 :
Y=Sin(I+J#*R)*56+128 :
X=Cos(I+J#*R)*124+160 :
Y=Sin(I+J#*R)*124+128
Ink C : Draw XO,YO To X,Y : Next
J# : Inc C : Next I : R=R+120 :
Next Z
Ink 31 : Circle 160,128,24 : Paint
160,128 : Shift Down 1,0,29,1
For U=1 To 11 : ES=ES+"" : Next U
: TXTS=ES+""/AMOS NUCLEAIRE PAR
JGF\ : *ES : T=Y Text (264)
Cmove 0,T : Print TXTS : Get Block
1,120,60,80,8 : Do : For I=1 To
320 : Get Block 2,1,264,80,8,1 :
Put Block 1,120,60 : Put Block
2,120,60 Wait Vbl : Next I : Loop
```

Le plein de création pour le futur de l'Amiga - Le plein de création pour le futur de l'Amiga - Le plein de création pour le futur de l'Amiga

Pilotes A.D.F.I. Pour toutes vos imprimantes Stylus & LQ. Utilisation directe du Workbench (sans aucune émulation). CEE 190 FF. (Suisse 157,55 FF)	Spoule A.D.F.I. Gain prodigieux du temps de travail par la redirection des fichiers et leur impression différée programmable. CEE 240 FF. (Suisse 153,00 FF)	Décollages A.D.F.I. L'adoucissant vocal de l'Amiga (3 1/2 - 11 ans) à base de puzzles, reliques, colorages, citations, dessins... CEE 290 FF. (Suisse 240,48 FF)	L'espace A.D.F.I. Banque d'images et de sons au format IFF ILM et IFF SVX pour Décollages... et tout Dessinateur. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	L'alphabet A.D.F.I. Banque d'images et de sons au format IFF ILM et IFF SVX pour Décollages... et tout Dessinateur. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	La mer A.D.F.I. Banque d'images et de sons au format IFF ILM et IFF SVX pour Décollages... et tout Dessinateur. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	Coloriages A.D.F.I. Banque d'images et de sons au format IFF ILM et IFF SVX pour Décollages... et tout Dessinateur. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	A.B.E. A.D.F.I. La référence des répondeurs et éditeurs des supports de masses. Et Disk-Sav est offert en cadeau! CEE 570 FF. (Suisse 472,84 FF)
Débuter A.D.F.I. Cours complet pour une bonne prise en main du Workbench, avec documents en hypertexte multimédia. CEE 190 FF. (Suisse 157,55 FF)	Jennifer A.D.F.I. Cours complet de programmation avec exercices en 7 disquettes sur le Basic (Pro et Creator). CEE 200 FF. (Suisse 160,00 FF)	Annabella A.D.F.I. Cours complet de programmation avec exercices en 7 disquettes sur le GFABasic. CEE 320 FF. (Suisse 185,84 FF)	Devpac 3.50 * Exclusivité A.D.F.I. Nouvelles fonctions, 68000, Hypertexte, cours complet, macros très puissantes. CEE 795 FF. (Suisse 659,20 FF)	Exec A.D.F.I. Encyclopédie A.D.F.I. tome 1, l'ouvrage de référence de votre Amiga. Livré avec disquette. CEE 320 FF. (Suisse 265,34 FF)	Matériel A.D.F.I. Encyclopédie A.D.F.I. tome 2, l'ouvrage de référence de votre Amiga. Livré avec disquette. CEE 320 FF. (Suisse 265,34 FF)	TypeSmith 2.5 C * Exclusivité A.D.F.I. Nouvelles fonctions, édition et création de toutes les pages professionnelles. CEE 990 FF. (Suisse 820,00 FF)	Fontes Studio Exclusivité A.D.F.I. Les fontes Studio enfin remodifiées pour une mise en page professionnelle. CEE 340 FF. (Suisse 281,92 FF)
PageStream 3.1 * Exclusivité A.D.F.I. Mise en page professionnelle sur Amiga... et d'autres machines. CEE 2490 FF. (Suisse 2054,68 FF)	Gabarits 1 A.D.F.I. Modèles PageStream spécial SARL, mémoires, planches d'adresses (A.E.), les marges et couleurs... CEE 240 FF. (Suisse 199,00 FF)	Macros 1 A.D.F.I. Commandes PageStream pour les tirages, l'accentuation des caractères (A.E.), les fichiers, les tableaux... CEE 240 FF. (Suisse 199,00 FF)	Extensions TextFX Exclusivité A.D.F.I. Pour tous les trucs et habilements textuels sous PageStream. CEE 450 FF. (Suisse 373,13 FF)	Effets de Gary Exclusivité A.D.F.I. Pour toutes les retouches graphiques sous PageStream. Indispensable! CEE 290 FF. (Suisse 240,48 FF)	Moteur True Type Exclusivité A.D.F.I. Le standard des polices PC et Mac enfin reconnu directement sous PageStream! CEE 290 FF. (Suisse 240,48 FF)	StormC ANSI/C++ * Exclusivité A.D.F.I. Nouvelle version, 68000, Hypertexte... Pour préparer le futur de l'Amiga. CEE 2490 FF. (Suisse 2054,68 FF)	Storm Wizard * Exclusivité A.D.F.I. Créez intuitivement toutes vos interfaces C, C ANSI, C++, PPC assembleur, etc. CEE 390 FF. (Suisse 323,30 FF)
Texture 1 A.D.F.I. Banque d'images au format JPEG pour tous les arrière-fonds de vos présentations. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	Texture 2 A.D.F.I. Banque d'images au format JPEG pour tous les arrière-fonds de vos présentations. CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	Festivités A.D.F.I. Banque d'images au format IFF ILM, de Baguettes, Mariages, Noël, Anniversaires... CEE 120 FF. (Suisse 95,50 FF)	Drapeaux du monde Exclusivité A.D.F.I. Les drapeaux du monde enfin au format PostScript directement sous PageStream! CEE 340 FF. (Suisse 281,92 FF)	Filter JPEG Exclusivité A.D.F.I. Le standard des images PC et Mac enfin reconnu directement sous PageStream! CEE 230 FF. (Suisse 190,71 FF)	Filter Wordworth Exclusivité A.D.F.I. Le célèbre traitement de texte enfin reconnu directement sous PageStream! CEE 230 FF. (Suisse 190,71 FF)	* SPÉCIAL REINTÉE -20% Ordinateur 286, 1 ans de garantie, 1000000 de pages, 1000000 de pages, 1000000 de pages... CEE 230 FF. (Suisse 190,71 FF)	Éditions A.D.F.I. Depuis l'année de l'Amiga A.D.F.I. nous proposons la largeur de qualité et le meilleur prix en France. Résidence les Cottages 83 rue André Thérèse F33000 Clermont Ferrand Téléphone : 0334-739.377.31 Port 40 40 40 Assurance 30 P

Achter à l'achat ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :

• Si vous achetez directement en boutique, présentez le magazine au moment de votre passage en caisse ;

• Si vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion) ;

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique.

Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 31 octobre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

• Dream games

Pour toute inscription au club durant le mois d'octobre, trois démos jouables parmi les suivantes : Blitz Basic 2.16, Breathless (A1200), Alien Breed 3D n°2 + Nemae IV (idem), Worms, Zeewolf 2.
Dream Games, +92 rue Duwez, 75007 Tournai, Belgique. Tél : (43) 96 22 65 46.

• DeltaGraph'x

• Scanner à mains 400 Dpi, 256 niveaux de gris au prix de 599 francs ttc (en option : une petite alimentation universelle).
• Ide Mux au prix de 100 francs ttc (sans nappes), branchez jusqu'à 4 disques durs ou CD-Rom sur le bus Ide.
• Souris Wizzard 560 Dpi au prix de 110 francs ttc.
• Aminet 6, 7, 9, 10, 11 au prix de 50 francs le CD-Rom.
• Logiciel Adorage au prix de 750 francs ttc.
• DeltaMini'Tour, prêt à monter, au prix de 699 francs au lieu de 830 francs.
• En version "prêt à bricoler", au prix de 350 francs au lieu de 460 francs. Alimentation 200 W fournie.
• Squirrel Saci au prix de 350 francs ttc.
• Réalisez vos transferts sur T-shirt et vêtements avec votre imprimante jet d'encre couleur ou monochrome. Le film de transfert A4 5 feuilles au prix de 100 francs ttc (notice en français).
• Forfait frais de port par transporteur : 95 francs ttc. Mintour : 150 francs ttc.
DeltaGraph'x, 4, rue Gracchus Babeuf, 91180 St Germain les Arpajon. Tél : (1) 60 84 16 14.

• Editions Adfi

Offre spéciale rentrée ! Si vous êtes étudiant, enseignant, technicien en Pao ou technicien

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

en graphisme, vous bénéficiez de 20 % de réduction sur les produits signalés par un astérisque dans notre publicité en page 53.
Editions Adfi, résidence les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand.
Tél : (16) 73 93 77 31.

• Fds

• Pour l'achat de trois CD-Rom, 10 % de réduction sur le troisième.
• Pour l'achat du logiciel Asim Cdfs v3.6, les frais de transports sont gratuits.
• 10 % de réduction sur le gestionnaire de graveurs de CD-Rom Master Iso v1.24, soit 1 341 francs au lieu de 1 490 francs.
• 10 % de réduction sur le kit contrôleur Pcmcia/Atapi complet pour Amiga 1200 livré avec un lecteur de CD-Rom 8x, soit 1 431 francs au lieu de 1 590 francs.
• Pour l'achat de 8 disquettes Dp, 2 disquettes gratuites.
• Pour l'achat de 15 disquettes Dp, 4 disquettes gratuites.
Fds, 82, rue de Sully, BP 134, 59 453 Lys Lez Lannoy Cédex. Tél : (16) 20 02 06 63.

• Génération micro

Si vous recherchez tous types de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous rachetons tout comptant !
Génération Micro, 53, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél : (1) 43 21 76 91.

• Mig Informatique

• 5 % de réduction sur la carte Falcon 68040 pour A1200.
• Pour la vpe, les frais de port sont gratuits.
Mig Informatique, 20, rue Consolat, 13001 Marseille. Tél : (16) 91 50 22 55.

• Photon sr

Ce mois-ci, Photon sr vous propose :
• Pour un achat par tranche de 100 francs, un ancien numéro de Dream au choix (jusqu'à numéro 31) vous sera offert.
• Pour un achat de 300 francs, trois numéros offerts, etc.
• Pour l'achat d'un lecteur de CD-Rom, 1 CD surprise offert.

• Pour toute commande de plus de 2000 francs, un abonnement de 3 mois au journal Ram vous sera offert.

• Si c'est votre anniversaire ce mois-ci, un cadeau-surprise vous sera offert avec votre commande.

Offres non cumulables. Photon sr, 36, rue Léon Dubresson, BP 118, 37700 St Pierre des Corps. Tél : (16) 47 32 90 20.

• Premier mail order

Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre. Tél : (+44) 1-268 271 172.

• Turtle bay direct

Pour tout achat supérieur à 500 francs, un pack de jeux vous sera offert.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veudre.
Tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi : 57
Amie : 22-23
Amiga show : 4^e de couv.
Applimatic : 49
DeltaGraph'x : 3^e de couv.
Dream games : 31
Fds : 17
Gen micro : 53
Jessica : 35
Mig : 53
Odysée : 25
PC Team : 2^e de couv.
PC Team H5 : 3
Photon sr : 33
Premier mail order : 39
Saturne : p 53
Turtle bay direct : 10-11

Dream décline toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement priées en charge par les annonceurs.

PUBLICITÉ



Abonnement

Recevez Dream dans votre boîte aux lettres avant sa sortie en kiosque !

**Vos petites annonces gratuites et prioritaires !
Jusqu'à 40% d'économie !**

Formule 1

Simple disk



- 11 numéros
- 11 disquettes Dream

289 francs

au lieu
de 418 francs
soit 30%
d'économie

Formule 2

Double disk



- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 disquettes Dream Bis

379 francs

au lieu
de 583 francs
soit 35%
d'économie

Formule 3

Disk et CD



- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 CD-Rom Pc-Team avec répertoire Amiga

449 francs

au lieu
de 693 francs
soit 35%
d'économie

Formule 4

Double disk et CD



- 11 numéros
- 11 disquettes Dream
- 11 disquettes Dream Bis
- 11 CD-Rom Pc Team avec répertoire Amiga

509 francs

au lieu
de 858 francs
soit 40%
d'économie

DREAM
L'UNIVERSE DE LA MICRO

33

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

Je choisis ☐ la formule 1 à 289 francs ☐ la formule 2 à 379 francs ☐ la formule 3 à 449 francs ☐ la formule 4 à 509 francs.

nom : prénom : adresse :

..... code postal : ville :

Je joins mon règlement par ☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat à l'ordre de Posse Press.
Offre à renvoyer avant le 30 septembre 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

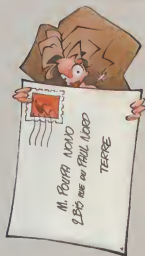
Date :

Signature :

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

20^e
PRIX SPECIAL

Ambrosius	numéro	Les genlocks à l'essai	14	Amiga GAGS pack	23	Imprimante Esys. stylo 300	3	Astrologie	19
Amiga et Internet		Les graphismes et l'Amiga	14	AmigaOS 3.1	16	Imprimante HP Des. 310	4	Azur	18
Amiga Expo		Les groupes de démo (1)	17	Amiga 3	3	Imprimante HP Des. 1200C	3	Bilz baz	26
Dossier spécial CD-32		Les groupes de démo (2)	18	Bizzard 1 260T	2	Imprimante HP Laserjet	4	Bilz bazcette 1	26
Escort rachète l'Amiga		Les groupes de démo (3)	19	Carte asc. AT130 Turbo 2	5	Imprimante Star LC100C	3	Brilliance	12
Etes-vous un pro d'Amiga	31	Les hidden parts démos	15	Carte asc. ATButo1228	15	Infonexus 2	23	Brilliance 2	12
Hébridologie, la légende	6	Les imprimantes (1)	3	Carte asc. MFC 68020	10	Kaligami 24	24	Caligraf	14
Internet, le guide de la connexion	32	Les imprimantes (2)	3	Carte asc. MTeC T1230	16	Kir tower 1200	20	Cand 2.5	10
Le mineur, père de l'Amiga	13	Les jeux d'aventure	16	Carte asc. Aurora	1	Lecteur 7 CD Nakamichi	20	Craft pour Amos	10
L'Amiga à la télé	13	Les jeux d'épopée	3	Carte graph. Spectrum EG3	3	Lecteur Amiguest	2	Décodages	15
L'environnement de l'Amiga	22	Les jeux de rôle	2	Carte Macintosh Emplant	9	Lecteur Overdrive CD	10	Démocast point S	18
L'Histoire de Commodore	8	Les lecteurs CD-Rom	24	CD 32 vs MegaCD	1	Lecteur PowerCD	18	Dermomanic	15
La Dorianis sur Amiga	17	Les mungas et l'Amiga	10	CD-Rip portable Media Vision	2	Ox devkit	23	Deypac Amiga 3.5	24
Le cinéma et les jeux vidéo	11	Les numériseurs	2	CD-Write	22	PAB	24	Diovalo	17
Le guide du programmeur	27	Les simulateurs de vol	8	DCTV	2	Piccolo SD 64	24	Dive	11
Le piratage	7	Les virus et l'Amiga	4	Deluxe midi 4	11	Plugmaster	9	Digitla organiser	20
Le site interactive	5	The World of Amiga Show...	24	Delta Tower	2	ProGrab 24 RT	24	Directory opus 5	25
Les 10 galères de l'Amiga	30	Londres, le Walker, Visitor...	29	Digidiv 4	2	Randomyrom	23	Dirwork 2.1	12
Les 10 hommes d'Eskom	20	Pour des jeux vidéo ?	5	Diskeno	19	SX1	10	Disks&V 4	25
Les collections de DP (1)	11	Secr'n-Amiga	5	Draco, clone Amiga	19	Fax or	11	DSS3	17
Les collections de DP (2)	12	Spécial émulateurs	12	Emulator	1	Font ou	28	EasyCalc Plus	17
Les collections de DP (2)	14	Vive l'informatique libre !	26	Gemlink Z90	14	Free backup system	8	Encyclopedia Exec	27
Les coulisses d'un jeu	12	VPC, mode d'emploi	18	Gemlink 292	14	Video director	8	Espon Logix et Stylus	27
Les extensions du PC au service de l'Acopia 1	28	Labno hard	24	Gemlock G-Lock	14	Vid 1.2	2	Explain VFL 2.1a	27
Les sagittés du Workbench	23	Action replay A1200	24	Gemlock G40A_4YC	14				



Vous souhaitez écrire à la Dreamette ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié (la Dreamette reçoit énormément de courrier et une sélection doit être faite). Ecrivez lisiblement, mettez vos coordonnées complètes SUR VOTRE LETTRE et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire mais peut être utile). De toute façon, si votre lettre est publiée nous ne mentionnerons que votre ville. Nous ne pouvons pas publier les lettres anonymes. N'envoyez pas de timbres et soyez patients. Vous pouvez écrire à la rédaction en utilisant notre serveur 3615 ADream ; les réponses y sont plus rapides.

DECOMPRESSE, VIEUX !

Messieurs,

Etant possesseur d'un Amiga 500 1.3, je vous écris afin d'avoir quelques renseignements. Dans la disquette n° 30, je n'arrive pas à exécuter Boris Ball jusqu'au bout. Après quelques secondes de chargement, l'ordinateur me demande de ré-insérer la disquette Workbench et il ne se passe plus rien. Quant au fichier BorisBall.doc, je ne parviens pas à l'ouvrir du tout : le Workbench m'affiche le message d'erreur 205. Je pense qu'il manque un ou plusieurs fichiers de type "library", mais lesquels ? Dans la disquette n°31, dans le cas où l'erreur "Ram Disk is full" s'affiche, vous recommandez de désarchiver le

programme manuellement depuis le CIL, mais quelle est la commande exacte à taper ? Hervé, Pompaire

Monsieur Hervé, Comme tout jeu écrit en Amos, Boris Ball recherche la bibliothèque mathans.library, laquelle n'est pas incluse dans l'archive du jeu, car faisant partie du Workbench. S'il ne la trouve pas sur votre disquette Workbench, il s'arrête tout net ! L'idéal, quand on se trouve face à des jeux comme Boris Ball et qu'on n'a pas de disque dur, est de copier tous les fichiers du programme sur une disquette auto-exécutable. Pour ce faire, il suffit de formater une disquette : menu "Icône", sélectionner "Formater le disque" (sous Wb 2.0 et plus) ou menu "Disk", sélectionner "Initialize" (sous Wb 1.3). Il faut ensuite la rendre bootable : à partir d'une fenêtre Shell ou CIL, on tape "Install DF0:" (sans les guillemets). Reste à copier tous les fichiers du programme sur cette disquette. Ceux-ci ont, a priori, été décompressés en Ram. Il faut donc ouvrir l'icône du Ram disk, sélectionner "Montrer tous les fichiers" dans le menu "Fenêtre" et déplacer à l'aide de la souris toutes les icônes vers la disquette, sauf les tiroirs Env, Clipboards et T, qui appartiennent au système. Si elle n'est pas présente, on ajoutera pour finir une startup-sequence, laquelle est en fait un fichier Ascii contenant juste le nom du fichier exécutable. Il s'agit là de la solution idéale pour avoir un jeu qui se lance tout seul, qui demande un minimum de mémoire et qui marche à coup sûr. Dans votre cas, Boris Ball allait chercher des bibliothèques dans la disquette Workbench, alors que celles-ci se trouvaient dans la disquette BorisBall. Quant au fichier BorisBall.doc, ce n'est pas un fichier exécutable (erreur 205) mais un fichier texte contenant la documentation du jeu. Il suffit de le lire avec un éditeur ou un traitement de texte standard. Si un fichier ne veut pas se décompresser dans la Ram, le meilleur moyen est de copier l'archive

dans la Ram et, à partir de celle-ci, de tout décompresser sur une disquette. Voici ce qu'il faut taper ou cliquer dans une fenêtre CIL (en admettant que la commande Lha se trouve dans votre tiroir c) :
Cd <nom de la disquette vierge>:
lha x Ram:<nom du fichier à décompresser>
A noter que l'on peut continuer à se servir uniquement des icônes pour décompresser, mais seulement à partir du Workbench 2.0.

ALLEZ, JE M'Y MÈTS

Salut à toute l'équipe de Dream,

Je possède un Amiga 600 depuis deux ans et pourtant, je ne comprends toujours rien aux termes techniques. Qu'est-ce que le microprocesseur 68000 ? Est-ce que je l'ai sur mon 600 ? Le jeu Stunt car existe-t-il sur Amiga ? Si oui, où est-il même que sur Pc ? Ou pourrais-je me le procurer ? Serait-il utile d'équiper mon Amiga d'un disque dur ? Avec l'arrivée des PowerAmiga en 1997, les autres Amiga seront-ils délaissés ? Les PowerAmiga pourront-ils faire de la 3D comme les Pc et autres consoles actuelles ? Alex, Manosque

Solut Alex, Insinuerai-tu que tu ne lis pas régulièrement Dream ? Le microprocesseur est le calculateur principal d'un ordinateur. Sur Amiga, il est de marque Motorola. Les 1000, 500, 500+, 600 et 2000 disposent d'origine du modèle 68000, et le 1200, du 68020. Les Amiga 3000 et 4000 bénéficient quant à eux du 68030, voire du 68040 selon les versions. Le jeu Stunt car est d'abord paru sur Amiga et Atari St, avant d'être publié sur Pc. Ceci étant, les différentes versions sont identiques. Pour se procurer un jeu, il suffit de regarder les publicités de Dream, de téléphoner à un revendeur qui distribue des jeux (par exemple Amie) et de lui commander le titre désiré. S'il ne l'a pas, il suffit de contacter un autre revendeur et ainsi de suite. Un disque dur est très pratique car il permet de lan-

cer le Workbench dès l'allumage de l'Amiga et d'avoir toutes ses applications à portée de souris. Il y a fort à parier qu'à l'avenir, les développeurs destineront 90% de leurs applications au PowerAmiga dès qu'il sera disponible. Ceci étant, le 600 était déjà délaissé depuis l'arrivée du 1200. Les PowerAmiga seront des monstres qui calculeront à une vitesse folle, ça c'est sûr. Maintenant, reste à savoir si ce seront aussi des monstres de graphisme et d'animation. Pour l'instant, personne n'a encore fait d'annonce officielle là dessus.

RUBRIQUE HARD

Chère équipe, Pourquoi ne faites-vous pas une rubrique de bidouillage hardware, du genre : "vous changez l'oscillo machin et vous mettez un ventilateur sur le copro truc et votre carte bidule va à 40 Mhz au lieu de 33" ? Pourquoi un lecteur de CD-Rom coûte-t-il 700 francs dans une pub Amiga alors qu'on le trouve à 300 francs dans une pub Pc ? Pourquoi les cartes accélératrices ne vont jamais à plus de 50 Mhz alors que les Pc atteignent les 200 ? Sébastien, Goupillières

Cher Sébastien, La rubrique des bidouillages hardware est une idée qui revient fréquemment dans nos comités de rédaction. Nous ne sommes cependant jamais passés de la théorie à la pratique, car un tel sujet ne semble intéresser qu'une élite très minoritaire. Que diroient nos lecteurs néophytes, qui ont déjà beaucoup de mal à maîtriser le Workbench, s'ils grillaient leurs ordinateurs sur nos propres conseils équivoques ? Déjà que nous nous faisons presque insulter au téléphone quand certains n'arrivent pas à décompresser une disquette (blague)... Plus sérieusement, les prix d'une boutique Amiga sont toujours équivalents à ceux d'une boutique Pc. Certes, certains revendeurs Pc font parfois des offres alléchantes, mais il s'agit en l'occurrence d'occasions ponctuelles, autant concurrentielles pour les boutiques Amiga

que pour les autres boutiques Pc. D'autre part, il faut comparer ce qui est comparable : un lecteur de CD-Rom pour Amiga 1200 est souvent vendu avec un contrôleur dans une boutique Amiga et tout n'est dans une boutique Pc.

Les cartes accélératrices pour Amiga ne dépassent pas les 50 Mhz tout simplement parce qu'elles sont construites autour de la famille de microprocesseurs 68000, une gamme de composants que Motorola ne développe plus trop depuis qu'Intel a sorti le Pentium à 60 Mhz.

PAS GLOP, PAS GLOP

Monsieur,

Possédant un Amiga 1200 Escom avec DD et une carte accélératrice de 4 Mo, pourriez-vous me répondre à 2 questions qui me minent.

1) Existe-t-il un utilitaire pour éviter le plantage du lecteur Panasonic sur certains jeux au démarrage.

2) Quand j'installe (avec l'installateur fourni) un jeu comme Theme park 1200 sur DD, l'écran affiche : main : exécutable non valide parc : exécutable non valide Je ne comprends pas que les jeux de cette firme (Electronic arts) soient commercialisés avec de tels lézards (ou bien c'est la machine). Vous seriez très aimable si vous pouviez répondre à mes questions. Alain, le Blanc Mesnil

Monsieur Alain,

Il n'y a aucune solution logicielle au problème de l'incompatibilité du lecteur Panasonic avec certains jeux à la protection trop "précise"... Une solution existe, mais elle exige de modifier la carte-mère du 1200. Une meilleure solution consiste à remplacer carrément le lecteur incriminé par un lecteur haute-densité, qui vous permettra d'utiliser des disquettes en 1,60 Mo (format Amiga) ou 1,44 Mo (format Pc). Plusieurs de nos annonceurs en proposent, feuilletés les publicités.

Quant au problème d'installation, je ne vois pas très bien de quoi il s'agit. Chez nous, Theme park

fonctionne très bien depuis notre disque dur. Etes-vous sûr de ne pas avoir été "fouriller" là où vous n'auriez pas dû ?

INQUIET

Salut à toute l'équipe de Dream !

J'ai quelques questions à te poser.

1) Quelle est la date de sortie prévue pour la carte accélératrice Powerup de Phase 5 ?

2) La société Viscorp va-t-elle continuer le projet de Power Amiga ou va-t-elle le remplacer par un autre processeur comme le prétend l'un de vos confrères ? Un nouveau chip-set est-il prévu pour remplacer le vieillissant chip Aga ?

3) Maintenant que l'Amiga a été racheté par Viscorp, la société Amiga technologies ne risque-t-elle pas de disparaître dans sa forme actuelle ? Paul, Fleury-la-Rivière

Salut à toute l'équipe de Paul !

1) Phase 5 avait prévu de livrer la carte Powerup aux développeurs en... janvier 96, ce qui aurait pu laisser présager une sortie dans le commerce fin 96, début 97. Normalement, elle aurait dû leur parvenir depuis le mois de septembre, ce qui nous ne nous laissons pas envisager une sortie avant mi-97 ou mieux.

2) Si Viscorp a annoncé son intention de poursuivre la plupart des projets commencés par Amiga technologies, elle n'a pas confirmé non plus son intérêt pour le PowerPc. Si "certains de nos confrères" parlaient d'un changement de processeur, c'est parce qu'il en était sérieusement question lors de la conférence de Toulouse, en mai dernier. Tout ce que l'on sait, c'est que Viscorp a affirmé qu'il était temps d'abandonner la famille 68000. Cela dit, le PowerPc nous paraît la solution la plus viable pour Viscorp.

3) Amiga technologies n'existe tout bonnement plus tout ! A sa place, une filiale allemande de Viscorp, Viscorp GmbH, chapeautera l'Amiga en tant qu'ordinateur personnel.

EN PANNE

Monsieur,

Pour la disquette n°31, j'ai un petit problème. Je possède un Amiga 500 avec un Workbench 1.3, lorsque je vais sur mon masque, je mets la D7 n°31 et là apparaît "D7 Dream31", je clique 2 fois dessus, apparaissent alors 5 icônes, comme la revue le précise. Je choisis "WB1.3", et clique 2 fois dessus, puis 3 icônes apparaissent alors : AmiCDF52, Blitzbank, Twinz, je clique 2 fois sur Twinz, puis arrive le message suivant "décompacting de Twinz dans RAM:", que faut-il faire précisément pour accéder au jeu ?

En vous remerciant d'avance, et en attendant votre réponse, je vous prie d'agréer, Monsieur, l'expression de mes salutations distinguées.

P.s : votre revue est très intéressante, je ne vais pas tarder à m'y abonner.

Stéphane, Charols

Monsieur Stéphane,

Après que Twinz a été décompacté, c'est presque pareil avec succès, il se trouve dans le disque Ram de votre Amiga. La première chose à faire est donc de le copier sur une disquette vierge, que vous aurez formatée au préalable. Quand ceci est fait, redémarrez votre Amiga comme à l'accoutumée, c'est-à-dire avec votre disquette Workbench dans le lecteur. Il ne reste plus qu'à insérer votre disquette vierge, d'où la question de vous pourrez jouer à Twinz.

MAGIC OVERSCAN

Chère Dreamette,

Je vous écris pour vous faire part d'un problème dont je ne suis certainement pas l'unique à le rencontrer. Il y a quelques temps déjà, j'ai effectué l'achat d'un moniteur 14385 pour me permettre d'installer enfin le Magic workbench avec une belle définition graphique. Après avoir tourné en rond pendant longtemps et avoir essayé de nombreuses combinaisons, j'ai constaté que l'affichage du

Magic workbench me laissait d'abominables bandes noires à gauche et en bas de mon écran. Après m'être renseigné auprès du magasin où j'avais acheté mon moniteur, on m'expliqua qu'"on ne savait pas, enfin que je n'avais qu'à me débrouiller...". Je m'adresse à vous pour "peut-être" enfin résoudre mon problème. Est-il possible d'afficher mon Magic workbench en mode écran Multiscan ou autres sans avoir ces tristes bandes, quels recours ? Merci de votre réponse. Et encore un grand bravo d'avoir résisté là où d'autres ont très vite démissionné dès qu'ils ont vu l'Amiga en difficulté. Patrick, Cognac

Cher Patrick,

Ces fameuses bandes noires apparaissent toujours, quel que soit le mode d'écran utilisé par le Workbench. Elles proviennent de contraintes techniques liées à la fois à l'Amiga et au moniteur (n'incriminez pas l'Amiga, ces bandes existent sur tous les moniteurs de tous les ordinateurs !).

Dans certains modes, ces bandes sont moins larges, et un subtil ajustement des réglages du moniteur (largeur de l'image, centrage...) permet de les cacher. Dans d'autres modes, particulièrement les modes Multiscan et Dblpal, elles sont beaucoup plus larges et impossibles à dissimuler. Il existe tout de même deux manières de les atténuer : premièrement, en réglant l'overscan au maximum dans les préférences. Deuxièmement, grâce au logiciel Moned, que vous trouverez dans toute bonne collection de domaine public.

SOURIS EN PANNE

Chère Dreamette,

Je possède un Amiga 600 HD 2"1/2 40 Mb Pcmcia depuis février 1993 et durant le mois de mars 96, j'ai constaté que ma souris pouvait très difficilement répondre au double-clic ; j'ai essayé avec une autre souris de même marque (Commodore) et le même phénomène s'est produit.

Ainsi, je voudrais savoir, si cela est possible, pourquoi le fait de "booter" avec une disquette de jeux Ndos, entraîne une exécution automatique du programme et une parfaite coordination, et le fait de booter sur une autre disquette ou sur une partition de mon disque dur (donc sur les icônes), cause un blocage, dès le premier clic. J'ai reformaté, repartitionné et réinstallé mon Wb 2.05, et le résultat demeure le même. J'ai aussi vérifié le test de l'éditeur Input "double clic" réglé à 0.40 sec et celui-ci me répond "yes" à chaque fois puis en vérifiant dans l'éditeur lcontrol "verify timeout" est réglé à 1 sec, je ne sais pas ce qu'il me reste à faire. Je vous fournis mon S/Startup-sequence pour voir s'il y a une erreur.

Merci de votre attention et salutations à toute l'équipe.
Jean-Luc, Eybens

Cher Jean-Luc,

J'avoue ne pas bien comprendre la cause de tes ennuis. Soit ta souris est encroassée, et dans ce cas un bon nettoyage via l'ero (le plus grand bien, soit le Cero (le composant électronique qui gère la souris) est en panne, auquel cas il faudra le changer. Ce qui est inexplicable, c'est que ta souris fonctionne mal avec le Workbench et bien avec les jeux. En effet, c'est la Rom de l'Amiga qui gère le clic de la souris, l'éditeur Input ne servant qu'à définir l'intervalle de temps nécessaire pour que le Workbench considère deux clics successifs comme un double-clic (l'éditeur lcontrol n'a quant à lui rien à voir là-dedans du tout). Or, une Rom ne peut être endommagée que suite à un choc électrique et dans ce cas, elle ne fonctionne plus du tout. Il est extrêmement peu probable, pour ne pas dire impossible, que seuls quelques octets de la Rom aient subi des dommages. Encore une fois, c'est tout ou rien.

Je t'engage donc à vérifier qu'aucun programme ne vient perturber le bon fonctionnement de ta souris sous Workbench. Certaines Commodités lancées au démarrage (soit par la User-startup, soit

par le tiroir WbStartup) peuvent provoquer ce type de problème. Quant à la Startup-sequence telle que tu me l'as fournie, elle me semble parfaitement correcte... à deux détails près : la vingtième ligne devrait être

```
List >NIL: sys:monitors~(#{.info) to
t:mon-start
et non
join >NIL: sys:monitors~(#{.info) as
t:mon-start
Enfin, l'avant-dernière ligne, qui lance l'interpréteur AReX, devrait se trouver dans la User-startup, et non dans la Startup-sequence.
```

CECIL A3000

Salut à tout l'équipe,

Vous ne pouvez pas imaginer comment je souffre le martyre quand j'attends que ma revue préférée arrive dans ma boîte aux lettres. Abonné depuis février, je lis cette bible de l'Amiga depuis 2 ans environ. Votre mag est superbe. Grâce à vos articles "En pratique", j'apprends plus de choses sur mon Amiga, et il arrive même que grâce à vous, je résolve enfin différents petits problèmes, bénins mais agaçants. Continuez comme ça. Si je me permets de vous faire cette bafouille, ce n'est pas pour vous lécher les bottes, mais plutôt pour solliciter votre lumière, sur différents problèmes techniques. Ma configuration : A2000, Workbench 2.1 (ah, les joies du Workbench en français, cela faisait des années que j'en rêvais), 1 Mo de Ram chip (Ecs, donc), 4 Mo de Ram Fast en barrettes Zip sur contrôleur Ide, contrôleur Ide/At-bus 2008, disque dur d'environ 250 Mo.

1) Or, le premier problème, vient justement de ce contrôleur. D'après sa documentation (en anglais, je suis allergique à l'anglais), et d'après les quelques mots que je connaisse (surtout de mon dictionnaire) de l'anglais, je ne peux y connecter qu'un périphérique (ici en l'occurrence mon disque dur). Est-ce effectivement cela, ou bien mon anglais est trop

mauvais ? Sur la doc, j'aperçois un connecteur pour un périphérique externe, or, mon contrôleur n'en possède pas. Où est le lézard ?

2) Dans les brillantes pages de ma revue préférée, j'ai appris que mon Amiga, en plus des bus Zorro, est équipé de bus Isa (comme le Pc). Quels sont concrètement les périphériques Pc que je peux ainsi y connecter ? Je sais, vous allez me dire : "voir notre numéro d'avril, un dossier traite de ce sujet", mais pour moi, techniquement parlant, je suis un néophyte, et votre dossier, bien qu'étant clair et bien fait, reste léger alors pourriez-vous me donner quelques autres précisions ?

3) Ayant fait l'acquisition, il y a peu de temps, de Final copy II v1 (qui m'apporte entière satisfaction), je pleure devant mon Amiga quand j'insère quelques graphismes simples au documents, ce qui provoque une lenteur affligeante. Simple, allez-vous me répondre, tournez-vous vers une carte accélératrice. Bien sûr que j'y ai pensé. Mais voilà, mon budget étant faible (économisant de surcroît pour l'acheter une belle trottinette à quatre roues), je cherche une carte équipée au minimum d'un 68020 avec support pour barrettes mémoire Simm 32 bits (le 68020 me suffira largement). Y a-t-il encore de telles cartes sur le marché, pour quel prix environ, la laquelle me conseillerez-vous ? De plus, si je la peuple de barrettes Simm, cela ne causera-t-il pas de problème avec mes barrettes mémoire Zip et mon contrôleur ?

4) Je désire acquérir un CD-Rom Ide, lequel me conseillez-vous (étant donné mon budget et ma configuration) ? Dois-je rajouter un autre contrôleur (voir question n°1) ? Car je bave devant la page décrivant le contenu du CD que vous proposez...

5) Existe-t-il, dans le DP, des collections de Fonts vecto pour Final copy (Nimbus entre autres) ? Ayant des fontes Adobe du

type I, je ne vous raconte pas la lenteur pour charger une de ces fontes, et en plus, je ne peut pas l'avoir en gras !

6) Les périphériques aux normes Zorro II sont-ils compatibles avec les Zorro I (je sais pas si cela se dit) ?

7) Souhaiterai brancher ma chaîne Hi-Fi sur mon Amiga, comment faire ? Help !

8) Où peut-on encore trouver en France des barrettes mémoires Zip ? Cuda informatique m'a annoncé que l'on ne pouvait s'en procurer maintenant qu'aux Usa (via carte Visa). Pouvez-vous me le confirmer ? Voilà, je pense avoir fait le tour de mes questions. Encore une fois, continuez comme cela, ne compliquez pas plus le côté technique des dossiers en pratique (contrairement à votre confrère Amiga news, certes très bien fait, complémentaire de votre revue, mais qui est trop compliqué et trop technique). Adelphe, les Baquettes

Salut à vous,

Merci pour tous vos compliments, ils vont droit dans mon petit cœur de Dreamette bronzée.

1) Un contrôleur Ide peut piloter deux périphériques, mais le driver de la Rom de l'Amiga ne sait en gérer qu'un. D'où la nécessité d'utiliser un autre driver, plus moderne, en l'occurrence l'atapi.device (qui gère carrément jusqu'à quatre disques avec un contrôleur E-Idé, mais bon, on ne va pas commencer à compliquer inutilement la situation...). Donc, votre contrôleur devrait normalement pouvoir accepter deux périphériques en interne (je dis "devrait", car je ne connais pas bien l'A2008 et ne puis donc pas être absolument affirmatif). Quant à la photo avec un connecteur externe, elle doit sans doute provenir de la version Scsi de la carte.

2) Les bus Isa peuvent accueillir n'importe quelle carte Isa pour Pc : cartes graphiques, etc. Malheureusement, cela ne suffit pas à l'Amiga pour exploiter ces périphériques ; en effet, la norme Isa est une norme matérielle, pas

logicielle. Il faudrait donc les drivers adéquats pour que la carte puisse être utilisée. Or, ces drivers n'existent pas. En fait, les bus Iso de l'A2000 étaient quasi-uniquement destinés à être exploités par la carte passerelle de Commodore qui, rappellez-le, mettait un véritable Pc dans l'Amiga.

3) Plus personne ne fabrique de cartes accélératrices à base de 68020... En fait, il n'y a que deux cartes récentes utilisables dans l'A2000, et ce sont les 060 de Phase 5 et de Gvp. La seule

solution reste donc le marché de l'occasion : lisez les petites annonces. Vous pouvez opter en toute sécurité pour des mémoire Simm, sans craindre le moindre risque d'incompatibilité (mais n'essayez évidemment pas de mettre une barrette Simm dans un support Zip, ni l'inverse).

4) Tous les CD-Rom Ide se valent, mais de nos jours, le minimum vital est un quadruple vitesse, qui coûte moins de 500 francs en version interne.

5) Il existe des dizaines de polices dans le Dp, mais pour autant

que je sache, pas au format Nimbus de Final copy. Si c'est juste une question de vitesse, utilisez plutôt des polices Camptographic que Postscript ou TrueType.

6) La norme Zorro I (ou Zorro tout court) n'a été utilisée que dans l'Amiga 1000, dont le design était très différent de celui de l'A2000. De fait, si la compatibilité des signaux est censée être assurée, un problème de place et de position rend impossible l'utilisation de cartes Zorro I dans votre Amiga.

7) C'est très facile : un simple câble audio suffit à relier la sortie sonore de l'Amiga à l'entrée auxiliaire de l'amplificateur de votre chaîne. Ce câble est standard et peut être trouvé dans n'importe quel magasin de Hi-Fi.

8) Les mémoires Zip ont fait leur temps, et il est vrai qu'il est maintenant extrêmement difficile de s'en procurer dans nos contrées. Cependant, une visite systématique de tous les magasins d'électronique de votre région devrait peut-être vous permettre d'en trouver un peu...

Petites annonces

Ventes

Amd 1200 DD 80Mo + nombreux jeux + souris + joys : 1 200 F, Corinne au 69 03 11 69.

Vds A1200 + DD540Mo + packmagie + écran 10855 + Souris + nbx jeux + diversifiers + joystick + doc etc. Tél. : 30 21 33 40 Versailles. Prix : 4 500 F.

Vends carte accélératrice Blizzard 1230/4, 68030, 50MHz, 8Mo de mémoire : 1 400 F. Frais de port compris, Tél. : 93 54 56 86.

A1200 + 1 400 F. + HD 130Mo 1 800 F. Tél. : 62 26 57 78.

Vds pour Amiga disquettes vierges par 10, 50, 100 ou plus (50 centimes pièces) + vds machine, demandez Pascal au 85 89 25 85

Vds A1200 + Tower carte 1230 + 16Mo + écran + DD 540Mo + lecteur HDI, 7Mo + lecteur CD Rom + Nbrx. Prix : 7 000 F. Patrice au 45 32 66 23.

Vds A1200 + HD640Mo + 2 souris + joy + util + jeux + accessoires : 3 000 F, Tél. : 46 13 76 74 à partir de 19h00.

Vds Amiga 1200 + monit 1085 + souris + joystick + nbx jeu, Prix : 3 000 F. Tél. : 48 85 61 79.

Vds Allim. 200Watts + lect. CD RomX 8 + Moniteur pour 1 200 = 1 300 F. SIMM 8Mo = 390 F. Lot 100 disks 3"5 + Boite = 300 F. Tél. : (1) 47 39 66 92 de 9h00 à 18h00. Vds A1200 Pack magic D170, ext 6 Mo Ram, écran 10835, 2 drive squeel + CD Rom + Scanner + imp. canon 6 500 F à débattre au 35 03 06 09.

Vds A600 HD + ext. mémoire 1Mo + lecteur Internet + jeux originaux + jeux sur HD. Tél. : 89 79 62 01 après 19h00. Demander Joël.

Vds A1200 + 4Mo + DD 850Mo + souris opt. + Logiciels : 3 900 F. Imp. jet d'encre canon BJ10 : 700 F

Tél. : (1) 40 87 10 76 le soir.

Rox je originaux 80 F pièce, Carton rouge, Perihellion, Civilization, Gunship 2 000, Overlords, Sierra soccer. Etc. Tél. : 54 04 24 04.

CD-Rom 6X IDE SS Gar + Log IDE-FIX : 900 F Monit M14385C55 Gar : 1 900 F acc. Blizzardiv-50 + 8Mo(60ns) SS Gar : 1 800 Serkan au 34 08 10 44.

VDs CD-32 + 12 jeux (T.park, ab 3D, Superstardust, P.illusion, ...). Prix : 1 250 F, port en sus. Prix à débattre. Tél. : 92 53 89 48.

Vds A1200 + DD 80 Mo plein + souris + 3 joys + Jeux + boîtes disquettes + nombreux Adream 3 800 F. Tél. : 46 99 72 78. Demander Alain.

Vds A1200 + Tower + carte 1 230 + 16Mo + écran + DD540Mo + lecteur CD-Rom + nbx - Prix : 7 000 F. Patrice au 45 32 66 23.

Vds Blitz basic 2.1 Français : 250 F, port compris, Tél. : 53 54 98 31. Le soir.

Vds carte acc. 1230 GVP 68030 40MHz + 4meg fast 60ns GVP (7 mips) : 1 550 F, port compris. Demander Philippe au 46 97 75 27.

Carte accélératrice MTEC 68030 MMU 42MHz + 4Mo Ram : 900 F. Demander Mathieu au 49 60 21 10.

Vds barrettes SIMMS 3X2Mo : 100 F une (250 F les 3), lect. EXT DD : 280 F, HD 2,5" IDE 80Mo : 480 F. Alexis au 40 03 33 14.

Vds A1200 + 4Mo + DD850 + CD Rom X 2 + Squirrel. + CD + MTEC 68030 à 42MHz + 68882 à 50 Mhz + lect. ext. + nbx jeux + joys + livres 5 000 F. Tél. : 93 38 13 07.

Vds A1200 + 1085 + 1230 MTEC 42 Mhz + 4 ou 8 Mo = vidi 24 + carte aura + lec ext + disk. Tout est à débattre. Etat neuf, Tél. : 40 75 86 57 Nicolas.

Vds A1200 + manette + jeux : 1 800 F TBE, Tél. : 35 87 86 54.

(Dpt Prox. Rouen).

Amiga 1200 écran 1084.s Ram SIMS 16 + 4 Mo DD Quantum 800 Mo Blizzard IV 30/50 + Copro 68882.

SCSI port lect. CD Rom X6 + CD 1000 Disquettes - Amiga Dream 1 à 32 8 000 F (Ferme) Tél. : 40 02 62

39, Bruno après 12h00.

Vds A1200 DD + 4 Mo Ram + nombreux jeux et utilitaires + 2 joysticks : 2 000 F, Tél. : 39 15 66 18.

Vds A1200 68030 33Mz 6 Mo Ram DD 60 Mo, moniteur. Impr. 9 aiguilles. Tous Adream. NB disks 3 800 F, GÉrald au 66 87 00

DREAM MARKET

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Amiga Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...

Cette rubrique est pour vous.
390 F. H.T. le pavé en couleur !
Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

ACM PRODUCTIONS

DISTRIBUTEUR
Electronic Design[®], JVC[®], MacroSystem[®], M-TEC[®], Micronik[®], Phase 5[®],
M-TEC A830/25/4 : 1490
M-TEC A830/40/4 : 1690
Blizzard 1230IV 50 : 1490
SIMM GVP 4 Mo 60ns : 890
Genlock Pluto YC : 3690
FrameMachine + Prism24 : 5490
Jeux, CD-ROM, disques durs, ...

8 rue des Vergers
57890 PORCELETTE
Tél./FAX : 87.93.53.61



PRAxis
Diffusion

AMIGA à BREST

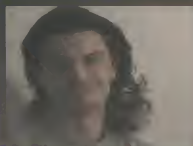
VENTE PAR CORRESPONDANCE
SOUTIEN TECHNIQUE
DEPOT / VENTE

Tél. : 98.46.51.56
Fax : 90.00.11.08

3615 1 29 3614 11 11 3614

AMIGATEL

Le premier service minitel 100% AMIGA
Rubriques, dialogue, téléchargement,
boutique pro...
8000 F en bon d'achat à gagner au grand jeu.



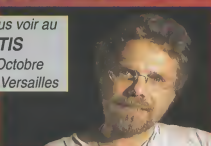
Jean Marie Granger



Service téléphonique de mardi au samedi 11-18.00
Détendez vous, vous êtes chez DeltaGraph X!

www.grolier.fr/club-pro/annuaire/dgx

Venez nous voir au
SATIS
22-25 Octobre
Porte de Versailles



Gert René Schmidt

DeltaGraph X Sarl à capital de 100000 fr 4 rue des Iris 91180 Saint Germain les Arpajon

Tel/Fax +33 0160841614

dgx@deltagraphx.grolier.fr

bal Kitsou sur 3615 Amigatel



Cyberstrom 68060
Notice française 5835 Fr



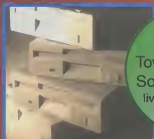
TurboPrint (franç.)
450 Fr et dispo...



Scandoubler pour
A1200/4000 1165 Fr



Genlock Pluto
VHS/SVH/H18 3430 Fr



Frais de port
Towers etc.. 150 F
Soft / Hard 95 F
livré par transporteur
24/48 heures

Lecteur disquette haute densité.

Lire et écrire les formats
Amiga, PC, Mac en
double et haute densité.
Version A1200: spécifiez
si A1200 Commodore
ou Amiga Technologies.
Dispo en version interne
A1200, A1200 T, A2000,
A4000, A4000 Tower
Prix toutes versions:

585 Fr



Les DeltaTowers et les PowerDesktops

	Mini	Desktop	MaxiTower
Prêt-à-bricoler	360 Fr	790 Fr	620 Fr
Prêt-à-monter	730 Fr	1380 Fr	1190 Fr
Prêt-à-booter	3890 Fr	4795 Fr	4500 Fr

Interface clavier PC: 350 Fr Interface clavier Amiga 450 Fr
Clavier PC Windows95: 125 Fr Coque clavier vide 334 Fr
carte d'extension Zorro2 pour cartes graphiques, digitaliseurs etc
seulement 1630 Fr compatible avec la Blizzard 1230/1260



Disques durs

	IDE	SCSI2
1.0 Go Fuji	1028	1820
1.3 Go IBM		1625
1.3 Go Fuji	1156	
1.7 Go IBM	1670	
2.0 Go Fuji		2700
2.0 Go IBM		2893
2.1 Go Fuji	1716	
2.5 Go Fuji	2014	
4.0 Go Fuji		4922
9.0 Go Fuji		11243



Blizzard 1230 S4
prix sympa 1099 Fr
Blizzard 1240
pour tower 2360 Fr
Blizzard 2040
pour A2000 3033 Fr
Blizzard 2060
pour A2000 5615 Fr



Monument designer

vFranç.Titreur No1 1444 Fr
Adorage VF 845 Fr
Disquette d'effets 215 Fr
Animage VF 850 Fr
Clarissa Pro 1520 Fr
Le meilleur sequenceur
d'animations sur Amiga

Spécialiste applications vidéographiques et Draco

Visites de démonstrations uniquement sur rendez vous

Nouveaux produits:

Broadcaster Elite: Station montage vidéo basée sur A4000
Eagle Tower 4000: un clone du A4000T à partir de 11300 Fr
Picasso 2 plus (nouvelle version) avec ImageFX: 2709 Fr
Scanner à plat 600 dpi + Scanquix version commerciale: 3010 Fr
Scanner à main 400 dpi 256 nuances de gris + logiciel: 850 Fr
Tablette graphique Artpad A6. Un excellent produit!: 1386 Fr

Le grand rendez-vous de l'Amiga !



AMIGA SHOW 96

Démonstrations,
conférences,
vente de matériels
et de logiciels !

Entrée
80 francs
50 francs en prenant
votre ticket dès
aujourd'hui

Quand ?

Samedi 9 et Dimanche
10 Novembre 1996

Où ?

Espace René Fallet à
Crosne (18 km de Paris)

Comment ?

Par le train : de Paris, prendre le RER D jusqu'à
Montgeron-Crosne. L'Espace René Fallet se trouve à
quelques minutes à pied de la gare (parcours fléché).
En voiture : de Paris, prendre l'A6 direction Melun-Sénart.
Sortir à Villeneuve St Georges ou à Montgeron. Chemin
fléché jusqu'à l'Espace René Fallet. Possibilité de Parking.

Quoi ?

- 1 000 m2 d'exposants spécialistes de l'Amiga
- Une salle de conférence pour la présentation de logiciels
et d'activités impliquant l'Amiga
- Un Cybercafé
- Une bourse d'échange pour particuliers
- Une aire de restauration
- De nombreux concours !

Renseignements : (01) 69 09 55 04 - Stéphane chez
Corsaire productions

La liste des événements lors du salon et des exposants n'est pas définitive et peut être sujette à modifications.

Les exposants

Aditi
Adream
Alma diffusion
Amiga City
Amiga
Axe 2
Asiom
Be inc
Brizby multimedia
Bugs
Chamilo
Corsaire production
Cyberpro
DeltaGraph'X
Digital Precision
Eds
Fut-Amiga
HD micro
Imelco
Menton composants
Phoenix dp
Photon sr
Pixel art
Radio Bellevue
Ramses
Turtle Bay direct
Wizard UK
Et bien d'autres encore...

Avec le soutien
de Club-Internet

COUPON DE PRÉ-ENREGISTREMENT

En renvoyant dès aujourd'hui ce coupon, vous devenez VIP :

- Vous ne payez que 50 francs l'entrée au lieu de 80 francs.
- Vous pourrez entrer directement sans attendre à l'entrée VIP.

Nom : Prénom :
Adresse : Ville :
Code Postal : Email :
(facultatif) Téléphone :
Je possède un Amiga (préciser le modèle) :
Depuis (préciser l'année) :
J'utilise mon Amiga principalement pour (préciser jeu, vidéo, Pao...) :

Envoyez ce coupon à : DeltaGraph'X - 4, rue des Iris - 91180 St Germain les Arpajon
accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal à l'ordre de DeltaGraph'X.
Vous recevrez sous huitaine votre carte d'entrée prioritaire.

Invitation

Saturne Party IV (A1200)

Une série d'invitations à la Saturne Party IV
de novembre 94.

Plebs (Tous les Amiga, 1 Mo)

Un petit jeu de plates-formes sympathique et amusant.

PIP 2.9 (WB 2.04+)

Picture in picture : l'image dans l'image.

AppAssign 3.1

(WB 2.04+)

Un remplacement pour Workbench
de la commande Assign.

